



ЯНТАРНЫЙ ГОРОД

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О СНАХ И ТАЙНАХ СТЕПНОГО ГОРОДКА

Янтарный город

настольная ролевая игра

Санкт-Петербург
Студия 101
2015

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Автор: Александр Семькин.

Б 87

Семькин А.

Янтарный город / Александр Семькин; СПб.: Студия 101, 2015. — 144 с.
ISBN 978-5-905471-19-3

УДК 794.08
ББК 77.056я92

«Янтарный город» — это настольная ролевая игра в жанре мистического детектива, действие которой разворачивается в маленьком степном городке. Представьте себе атмосферу начала XX века, в которой происходят загадочные события и оживают легенды, а сновидения обретают физическое воплощение.



ISBN978-5-905471-19-3

«Он понял, что сотворять что-либо из разнородной и зыбкой материи, из которой сотканы сны, — самый мучительный труд для человека, труд более тяжкий, чем вить из песка верёвку или чеканить безликий ветер».
— *Хорхе Луис Борхес, «Круги руин»*



Содержание

Содержание	4
Вступительное слово	6
О чём эта игра?.....	7
Введение	7
Шаг первый: выбор фракции.....	10
Гарита.....	11
Жестяной квартал.....	11
Комбинат.....	12
Медная улица.....	12
Сонная жизнь.....	12
Столица.....	13
Театральный квартал.....	13
Чернильная улица.....	13
Шаг второй: выбор исследовательских способностей.....	15
Шаг третий: выбор общих способностей.....	16
Исследовательские способности.....	17
Анализ текста.....	17
Бухгалтерское дело.....	17
Бюрократия.....	17
Гербология.....	18
Дипломатия.....	18
Запугивание.....	18
Инженерное дело.....	18
Книжные изыскания.....	18
Криптография.....	18
Культурология.....	18
Медицина.....	19
Оружейное дело.....	19
Очарование.....	19
Подделка.....	19
Право.....	19
Проницательность.....	19
Сомнология.....	19
Слухи и сплетни.....	20
Статус.....	20
Степной народ.....	21
Сыскное дело.....	21
Уличное чутьё.....	21
Успокаивание.....	22

Фотография.....	22
Химия.....	22
Эрудиция.....	22
Янтарный промысел.....	22
Общие способности.....	23
Атлетика.....	23
Внимание.....	23
Воровство.....	23
Драка.....	23
Здоровье.....	24
Механика.....	24
Ободрение.....	24
Первая помощь.....	24
Предусмотрительность.....	24
Притворство.....	25
Проникновение.....	25
Самообладание.....	25
Слежка.....	25
Сомносургия.....	25
Стрельба.....	26
Мистические силы.....	26
Ловец снов.....	26
Вещие сны.....	27
Чувство янтаря.....	28
Шаг четвёртый: точки опоры.....	29
Репутация.....	30
Правила игры	37
Особые преимущества.....	38
Простой поиск.....	40
Проверки.....	40
Простые проверки.....	41
Совместные действия.....	42
Состязания.....	44
Сражения.....	45
Нанесение урона.....	45
Изнеможение, ранение, смерть.....	45
Проверки самообладания.....	51
Потеря самообладания.....	52
Безумие.....	53
Восстановление самообладания.....	54

<i>Игры разума</i>	54
Приключения в царстве снов.....	54
<i>Сомносургия</i>	55
<i>Пробуждение</i>	56
<i>Сражения и урон</i>	56
Восстановление запаса.....	57
Развитие персонажа.....	57
Изменение репутации.....	57
Добро пожаловать в Янтарный	60
Чернильная улица.....	61
Комбинат.....	64
Гарита.....	66
Медная улица.....	68
Театральный квартал.....	69
Жестяной квартал.....	71
Сонная жизнь.....	72
Столица.....	74
Михаил Стравин, владелец комбината.....	74
Александр Лангров, библиотекарь.....	74
Дагмар Шиллер, пропавший архитектор.....	75
Анатомия детектива	78
За сценой.....	79
Завязка расследования.....	80
След улики.....	81
Развязка.....	82
Дополнительные элементы сюжета.....	83
Улики и их поиск.....	83
За сценой	87
Плетение сна.....	89
Янтарь и его сила.....	89
Сонная лихорадка.....	91
Степной народ.....	93
Рахагаса.....	98
Рецепты.....	100
<i>Чистый взгляд</i>	100
<i>Шестое чувство</i>	100
<i>Вдохновитель</i>	100
<i>Масло забвения</i>	101
<i>Кровь земли</i>	101
<i>Солнечная пыль</i>	101
<i>Семя грядущего</i>	101
<i>Подушка мертвеца</i>	102
Чудовища и артефакты	104
Чудовища.....	104
<i>Истинный кошмар</i>	104

<i>Одержимый</i>	105
<i>Грёза</i>	106
<i>Сосуд</i>	107
<i>Морта Девата</i>	107
<i>Дар'ишкар</i>	109
Артефакты.....	110
<i>Ловец снов</i>	110
<i>Машина сновидений</i>	111
<i>Книга снов</i>	112
<i>Набор цилиндров фонографа</i>	113
<i>Язык предателя</i>	114
<i>Сердце Лиса</i>	114
Всего лишь люди.....	116
<i>Обыватель</i>	116
<i>Бандит</i>	116
<i>Полицейский</i>	116
<i>Помощник санракса</i>	116
<i>Фактор</i>	116
<i>Ополченец</i>	116
<i>Сторожевой пёс</i>	117
Советы ведущим	119
Техника вождения.....	119
Поведение игроков.....	120
Работа с уликами.....	121
Детектив в маленьком городе.....	123
<i>Помните о репутации</i>	123
<i>Используйте связи</i>	124
<i>Используйте сны</i>	124
Дополнительные инструменты.....	124
Сон разума	128
Начало расследования.....	128
Сцены.....	129
<i>Четвёртый дом на Совиной улице</i>	129
<i>Больница Белого волка</i>	130
<i>Квартира Йири Франка</i>	130
<i>Он кричал по ночам</i>	131
<i>Это был только сон</i>	131
<i>Дело всей моей жизни</i>	132
<i>Сон разума рождает чудовищ</i>	133
<i>Развязка</i>	133
<i>Эпилог</i>	134
Имена и фамилии	135
Товары и цены	137
Источники и материалы	141

Вступительное слово

Вполне логично, что игра, в которой столь много внимания уделено сновидениям, сама родилась из ночной грёзы. Опасаясь, что читатели сочтут меня склонным к дешёвому мистицизму, я всё-таки расскажу об этом чуть подробнее.

Много лет назад в одном из своих снов я увидел безымянный город. Я был одним из его жителей — художником, обитавшим в старой мансарде, и я сходил с ума от того, что терял способность рисовать. Но это была лишь моя мелкая драма. Куда важнее то, что весь город был обречён на смерть. Об этом знал каждый из его жителей, и каждый давно принял эту судьбу.

Так уж вышло, что именно я — пусть и случайно — внёс последнюю веху в историю гибели города. Я знаю, что всё равно бы случилось, и если бы это сделал не я, то кто-то другой, но... В общем, я чувствовал вину за это. Я успел по-настоящему полюбить эти узкие улочки, вымощенные мелким камнем, приземистые дома из красного кирпича, свою мансарду и странных жителей этого места. Кажется, я погиб вместе с ними, но здесь память может мне изменять.

Я неслучайно ограничиваюсь лишь общими фразами, избегая описывать, как это произошло. Рассказывая историю, мы заново её овеществляем, а я не хочу, чтобы именно эта история вновь

и вновь повторялась лишь по причине моего неумелого описания. Самое главное, что нужно понять: я оплакивал гибель города, который успел стать для меня очень близким.

В конце концов, я решил, что всё-таки могу что-то сделать и постарался описать город именно таким, каким его запомнил. Конечно, память сохранила далеко не всё, а некоторые вещи мне были попросту неизвестны. Много пришлось додумывать самому, но в итоге я сумел воссоздать образ, который не вызывал особых внутренних противоречий.

Потом я понял, что этого недостаточно. Что этот образ так и остаётся просто моделью, картонным макетом, лишь внешне схожим с оригиналом. Мои старания были не совсем напрасны, но их было недостаточно. Единственное, что способно вдохнуть жизнь в то или иное место — это истории. Реальные или вымышленные — это не так уж важно.

Так и появилась игра. Это попытка вдохнуть немного жизни в место, которое, возможно, никогда не существовало. Теперь — существует. Не только в моей памяти, но и в вашей. Я убеждён, что так вещь можно сделать гораздо более реальной, чем если бы она существовала на самом деле.



Введение

Янтарный — небольшой город в недрах древней степи, глубокая провинция со своей тихой спокойной жизнью. Вы прожили здесь достаточно долго для того, чтобы понять: пасторальная картина местного быта скрывает немало секретов. Этот город вырван из общего течения жизни, цивилизация будто боится прикасаться к нему, и несмотря на электрическое освещение улиц, телефон и автомобили, в городе до сих пор правят бал суеверия и степные верования.

Здесь странные обычаи и традиции, а добыча янтаря, за счёт которого город получил своё название, больше напоминает ритуал.

Вам казалось, что вы привыкли даже к этому. Но в последнее время в городе происходят действительно пугающие вещи: люди умирают странной смертью, стало больше несчастных случаев, а стопка папок с нераскрытыми делами на столе шерифа продолжает расти. Если так пойдёт дальше, ваш город изменится навсегда. И вы — единственные, кто может этому помешать.

О чём эта игра?

«Янтарный город» — это настольная ролевая игра в жанре мистического детектива. Её действие разворачивается в маленьком городке, который живёт за счёт добычи янтаря в пещерах Лисьего хребта и ювелирного искусства местных мастеров. Уровень развития и его атмосфера напоминают 1920-е годы, но вместе с тем в городе происходит немало загадочных событий: древние легенды, суеверия, мимолётные сны и ночные кошмары обретают здесь физическое воплощение. Это делает жизнь города чарующей и опасной. Ему нужны те, кто сможет защитить и спасти его жителей.

Обычно эта задача ложится на плечи полиции, и Янтарный — не исключение. Разница лишь в том, что дела, которые приходится рас-

Это игра!

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

следовать детективам, нередко выходят за рамки юрисдикции управления шерифа, и о стандартных директивах порой приходится забыть.

Как это работает?

Игра построена на базе игровой механики СЫЩИК, которая была создана специально для игр в детективном жанре. Её правила просты в освоении, доступны, и гарантируют, что расследование никогда не зайдёт в тупик просто из-за неудачного броска кубиков.

Структура книги

Книга составлена таким образом, чтобы игроки могли как можно быстрее создать своих персонажей и начать игру по «Янтарному городу».

1. Глава «**Тот, кто идёт по следу**» подробно описывает каждый из этапов создания персонажа, начиная с самого важного и заканчивая самым незначительным. Уже в ней вы начнёте знакомиться с традициями и бытом города, в котором будет разворачиваться действие игры.
2. Глава «**Правила игры**» расскажет о системе СЫЩИК и о том, как использовать её в вашей игре.
3. Глава «**Добро пожаловать в Янтарный**» посвящена миру игры, городу, в котором будет

происходить её действие. Здесь описана повседневная жизнь Янтарного, история, ключевые места и персонажи. Если вы хотите поближе познакомиться с миром игры, можете начать чтение именно с этого раздела.

4. Глава **«Анатомия детектива»** рассказывает о создании детективных сценариев. В первую очередь она предназначена для ведущего игры, но игрокам она может быть интересна, если они хотят понять всю «кухню» создания игровых сюжетов.
5. Глава **«За сценой»** продолжит знакомить читателя с жизнью Янтарного города, однако сведения, изложенные здесь, доступны далеко не каждому. Это тайны и секреты города, которые ведущий сможет использовать в своих сценариях.

6. Глава **«Чудовища и артефакты»** описывает уникальных существ и предметы, обладающие особыми свойствами. Каждый из них может стать основой будущей игры.

7. Глава **«Советы ведущим»** является сборником советов, рекомендаций и техник вождения, которые могут помочь ведущим в их нелёгком деле.

8. **«Сон разума»** — представляет собой вводный сценарий, который поможет понять, какие дела предстоит расследовать героям игры, а также даст начальную завязку.

Кроме того, в конце книги вы найдёте несколько приложений, в которых собрана необязательная, но полезная справочная информация для игры: товары и цены магазинов Янтарного, возможные имена персонажей и источники вдохновения для игры.





Тот, кто идёт по следу

Глава расскажет о том, как создать персонажа для игры по «Янтарному городу». Это несложная задача, которая делится на четыре этапа:

1. **Выбор фракции.** Место персонажа в городе, сфера жизни, с которой он знаком лучше всего и с которой связаны его жизненный опыт и знакомства.
2. **Выбор исследовательских способностей** — то, что персонаж знает.
3. **Выбор общих способностей** — то, что персонаж умеет.
4. **Выбор точек опоры** — людей, мест и предметов, которые позволяют персонажу сохранить разум и пережить те потрясения, с которыми он сталкивается во время расследований.

Кто вы?

В игре по «Янтарному городу» каждый персонаж так или иначе связан с ведением полицейского расследования. Это накладывает некоторые ограничения на выбор подходящих типажей персонажей: они либо должны сами быть из управления шерифа, либо же привлекаться к расследованию в качестве консультантов. Возможностей для этого немало, учитывая, что Янтарный — город небольшой, отделение полиции здесь насчитывает с дюжину человек, и специалисты особого рода попросту не предусмотрены. В случае необходимости вызывают *фактора* (см. стр. 13) из Столицы. Однако характер большинства дел достаточно необычный, специфичный именно для Янтарного города, и человеку стороннему может быть весьма непросто понять, что здесь происходит.

Поэтому прежде всего задумайтесь над следующими вопросами:

- Кто вы и чем зарабатываете на жизнь?
- Какие ваши навыки и умения помогают в расследованиях?

- По какой причине вы оказались вовлечены в работу полиции?
- С кем вы общаетесь в городе и кем дорожите?

Именно из ответов на эти вопросы будет складываться образ вашего персонажа. Разумеется, сейчас у вас слишком мало информации, чтобы ответить на каждый из них. Этого и не требуется — просто держите их в уме, когда будете читать эту главу.

ПАРА СЛОВ О КОМАНДНОЙ РАБОТЕ

Самое главное, что вы должны знать о своей работе — вы не просто выполняете должностную инструкцию. Многие дела, которые вам предстоит вести, строго говоря, выходят за рамки вашей юрисдикции. Но кто-то должен их распутать, иначе жить в этом городе вскоре станет очень неудобно. Для того, чтобы справиться с этой задачей, мало усилий одного человека — нужна команда специалистов, каждый из которых может доверять остальным. Их объединяет прежде всего общая цель и интересы, а вовсе не принадлежность к одному ведомству.

Иначе говоря, хоть часть персонажей и несёт службу в полиции Янтарного, эта игра не является полицейским детективом. Такой формат даже не является строгим требованием, скорее — рекомендацией, которая может во многом облегчить жизнь игрокам и ведущему. Если он вам не по душе, вы вольны от него отказаться — см. врезку справа.

Шаг первый: выбор фракции

Этот город невелик, но о нём сложно рассказывать как о едином целом. Он разделён на отдельные территории, фракции и субкультуры. Это деление может быть неочевидным, и большинство жителей о нём даже не задумываются, но у вас попросту не получится его игнорировать.

Фракции — это не политические группы со сложными отношениями друг с другом. Скорее это та сторона жизни города, с которой связана большая часть жизни персонажа, его воспоминаний и личных связей. Выбор фракции определяет:

- знание отдельных мест и ключевых фигур;
- набор профессий и типажей, наиболее уместных для этой сферы жизни города;
- дополнительные пункты исследовательской способности, связанной с этой фракцией;

Кроме того, вы сможете тратить пункты исследовательских способностей для обозначения предшествующего опыта, связанного с местами и людьми, принадлежащими к вашей фракции.

Существует восемь фракций, к которым может принадлежать персонаж. Описание каждой из них включает примеры концепций персонажей, умения которых могут оказаться полезными в ведении расследования. Помните, что это лишь примеры, и вы свободно можете предлагать собственные варианты.

Более подробную информацию о каждой фракции можно найти в третьей главе, которая расскажет о том, как и чем живёт Янтарный город.

Не только полиция

Подобные расследования может вести не только полиция, хотя наиболее логично, что за них берётся управление шерифа Янтарного.

Однако в вашей игре всё может быть по-другому: полиция закрывает глаза на происходящее, списывает это на несчастные случаи и досадные происшествия, не желая пополнять список нераскрытых дел. В этом случае персонажи игроков могут быть:

- учениками дохара или помощниками санракса (ниже описано, кто это);
- агентами службы безопасности Комбината;
- членами тайного общества хранителей города;
- обычными горожанами, которые пострадали от янтарного безумия или созданий Сомноса.

ГАРИТА

Одна из ветвей степного народа, чьи предки столетиями путешествовали по этим степям, оставила кочевой образ жизни и теперь живёт рядом с городом. Поселение и сообщество степняков называется *Гаритой* — формально оно считается частью города, однако на деле ему предоставлена полная автономия. Несмотря на то, что между степным народом и городом нет открытой вражды, мало кто знает, как и чем живут его представители.

Наиболее уместные типажи персонажей, навыки которых могут помочь в ведении расследования:

- **Санракс или один из его помощников.** Это должность защитника Гариты, по сути он выполняет роль шерифа. Даже если его волнует лишь судьба его соплеменников, он должен понимать, что покой города — это покой Гариты. Поэтому когда в Янтарном происходит что-то странное, *санракс* не может оставаться в стороне.
- **Ученик дохары.** Этим словом степняки обозначают мудреца, старейшину, который представляет сообщество Гариты при общении с городскими властями. Как сам *дохара*, так и его ученики выбираются из тех, кто проявляет выдающиеся способности в разгадывании шифров, загадок, шарад и т.д. Стоит ли говорить, что подобные навыки могут оказаться чрезвычайно полезны в ведении расследования?

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге способности **степной народ**.

ЖЕСТЯНОЙ КВАРТАЛ

Жестяным кварталом называют несколько улиц, расположенных недалеко от железной дороги: Жестяная, часть Глубинной, Железной и Сонной. Это один из самых неприятных районов города: дешёвое жильё, приземистые покосившиеся дома с прохудившейся крышей, заводские постройки и склады.

Все знают, что ночная прогулка по этой части города — самый простой способ нарваться на неприятности. С другой стороны, многим известно ещё и то, что если ты ищешь запретных

развлечений или особый товар, который не купить в местных лавках, Жестяной квартал — то место, где могут тебе помочь.

При выборе персонажа, относящегося к этой фракции, нужно быть осторожнее, поскольку оправдать его причастность к ведению официального расследования может быть непросто. Скорее всего, он **бывший преступник**, у которого сохранилось достаточно связей в Жестяном квартале. Ради того чтобы разобраться, что происходит в городе, полиции приходится работать даже с такими людьми.

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге **уличного чутья**.

Комбинат

Янтарь — это кровь города, основа его существования. Вряд ли найдётся сфера его жизни, которая бы не зависела от добычи этого камня. Возможно, именно поэтому ему придадут такое огромное значение. С ним связано множество суеверий и предрассудков. Кто-то демонизирует его и боится как огня, кто-то считает, что всё это бабушкины сказки, но лишь люди Комбината знают, как всё обстоит на самом деле.

Поскольку многие расследования так или иначе связаны с янтарём, ничего удивительного, что полиции требуется помощь человека, который в нём разбирается. Наиболее подходящие типажы для этого:

- **Часовой Комбината.** Комбинат — достаточно закрытая структура, поэтому его служба безопасности больше напоминает внутреннюю полицию, и в её обязанности входит не только охрана территории.
- Янтарь — это прежде всего бизнес, а хорошему бизнесмену вряд ли понравится, если о его товаре ходят дурные слухи. Поэтому часовые комбината нередко проводят расследования несчастных случаев и происшествий, связанных с его продукцией. Учитывая, что едва ли не половина населения города так или иначе связана с янтарным промыслом, знания, связи и контакты часовых могут оказаться чрезвычайно полезными.
- **Чующая.** Это женщина (реже — мужчина), принадлежащая к мистической традиции степного народа. Именно она знает, какой

силой обладает янтарь, как с ним нужно обращаться, и руководит группой собирателей, когда те спускаются в пещеры.

Этот типаж доступен только для выходцев из степного народа. Вы можете быть как настоящей чующей (или чующим), так и изгоем из своего народа, которая когда-то получила соответствующее обучение.

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге **янтарного промысла**.

Медная улица

Коммерческий центр Янтарного города — Медная улица и несколько примыкающих к ней кварталов. Самые яркие, интересные и увлекательные места города сосредоточены здесь. Дорогие магазины, фотосалоны, клубы и прочие места, в которых люди легко расстаются с деньгами.

Подходящие типажы:

- **Игрок.** Плут, пройдоха и авантюрист. Возможно, он не слишком чист на руку, но этот человек знает всех в городе и всегда в курсе самых важных событий — в том числе тех из них, о которых не напишут в газетах.
- **Фотограф.** В городе не так уж много людей, которые умеют обращаться с фотокамерой, даже у полиции вряд ли есть собственный фотограф. Поэтому в случае необходимости они могут обращаться к специалисту со стороны.

Не забывайте о том, что уровень развития примерно соответствует 1920-м годам. Это значит, что фотоаппараты достаточно громоздки, используют фотопластины, а обращение с ними требует немалой сноровки.

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге **слухов и сплетен**.

Сонная жизнь

Любой приезжий вскоре замечает, что его сны стали гораздо ярче, живее, осязаемее, их почти невозможно забыть, а потому — гораздо сложнее не обращать внимания. К сожалению, это касается как приятных сновидений, так и ночных кошмаров, которые могут стать серьёзной проблемой.

По этой причине со снами в Янтарном связана целая субкультура мистического толка: тол-

кователи, сновидцы, ловцы снов — все они составляют немалую часть городской жизни. И неудивительно, что часть расследований может быть связана с ними. Раз так, полиции нужен человек, который в этом разбирается. Подходящие типаж:

- **Ловец снов.** Люди, которые обладают властью над чужими сновидениями. Среди множества шарлатанов Янтарного встречаются мастера, которые обладают настоящей силой. Подробнее об умении ловцов см. стр. 26.
- **Сновидец.** Ваши сны — не просто мимолётные образы, навеянные вашим страхом и переживаниями. Они могут раскрывать подробности будущего, прошлого и того, что только могло бы произойти. Проблема в том, что отличить одно от другого обычно непросто. Подробнее о вещих снах см. стр. 27.
- **Сомнолог.** Вы не обладаете особыми умениями, связанными со снами, но эта сфера городской жизни всегда была вам интересна, и вы потратили немало времени на то, чтобы досконально её изучить. Поэтому вам, может, и не достаётся определённых навыков, но в теории вы подкованы гораздо лучше многих «практиков».

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге **сомнологии**.

Столица

Это не полноценная фракция города, а скорее её отсутствие. К ней относятся все специалисты, прибывающие в город из Столицы. В городе их уважают, но относятся насторожённо, как и к любым чужакам.

Наиболее подходящим типажом станет **фактор**. Если расследование оказывается не по зубам местной полиции, она может отправить запрос в Фактотум — это ведомство, которое занимается делами особой важности или сложности. Факторы — детективы экстра-класса, обладающие исключительными навыками и подготовкой. Как правило, они прибывают для расследования одного конкретного дела, но могут задержаться в городе надолго, если того требуют обстоятельства.

В силу специфики работы фактора он — идеальный типаж для игрока, который присутствует лишь на одной или двух игровых встречах.

Выбор этой фракции даёт сразу два бесплатных пункта **статуса**, однако приезжим специалистам недоступны мистические силы, и они лишены возможности тратить пункты исследовательских способностей для обозначения предшествующего опыта, связанного с городом.

ТЕАТРАЛЬНЫЙ КВАРТАЛ

Совсем крошечная часть города: теневой театр, пара выставочных залов и тематических заведений. Размах небольшой, но пусть это не обманывает стороннего наблюдателя — местная богема живёт бурной жизнью. Янтарный привлекает художников, писателей и других людей искусства. Кто-то находит вдохновение в ярких снах, кого-то притягивает волнующее соседство со степняками, а кто-то пытается понять, сколько правды в тех историях о янтаре, который здесь добывают.

Подходящими типажам персонажей из этой фракции станут **мистики** любого рода: ловцы снов, чувющие, сновидцы. О них уже шла речь раньше, но представляя эту фракцию они используют свои умения и знания в качестве источников вдохновения и движущей силы их творчества.

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге **культурологии**.

ЧЕРНИЛЬНАЯ УЛИЦА

Чернильная улица и несколько прилегающих к ней кварталов — это административный центр города. Здание городского совета, полицейский участок, городская больница, редакция газеты «Ворон». Все официальные новости, важные события, которые определяют судьбу города, вершатся именно здесь.

Подходящие типаж персонажей:

- **Помощник шерифа.** Когда в городе случается некое тревожное событие, именно ему приходится разбираться с его последствиями. Что бы ни случилось, люди знают, что можно положиться на человека со значком, ему же приходится полагаться на свои навыки, знание людей, а если дело зайдёт слишком далеко — револьвер в кобуре.



Половой вопрос

Несмотря на то что уровень развития Янтарного близок к нашим 1920-м годам, половая дискриминация здесь выражена крайне слабо. Женщины этого мира давно доказали, что могут работать наравне с мужчинами, и потому выбор типажа и подходящей профессии никак не зависит от пола.

Желательно, чтобы хоть один из игроков выбрал именно эту роль.

- **Медэксперт.** Будем честны: половина расследований, с которыми вы будете иметь дело, связана с чьим-то трупом. А если есть мёртвое тело, должен быть и тот, кто сумеет получить от него нужную информацию. На эту роль лучше всего подойдёт действующий или отставной врач из больницы Белого волка — главного медицинского учреждения города.
- **Журналист.** В Янтарном действуют две газеты, освещающие основные события города: «Ворон» и «Степная сова». Первая пользуется большим доверием и славится своей беспристрастностью и точностью. У второй... скажем так, у неё иные заслуги, и круг читателей ничуть не меньше. Вы можете работать в редакции любой из них, либо же быть вольным стрелком, предоставляя материал тому, кто больше в этом заинтересован.

Работа с полицией вам интересна прежде всего тем, что даёт возможность получить информацию из первых рук в кратчайшие сроки. А вы сами можете предложить расследованию свои навыки работы с информацией, фотографией — и обещанием осветить информацию в своих статьях под нужным углом, что иногда бывает совершенно необходимо.

Выбор этой фракции даёт бесплатный пункт в рейтинге **бюрократии**.

Шаг второй: выбор исследовательских способностей

Исследовательские способности — это именно те навыки и знания, которые позволяют вам получать нужную информацию и улики, необходи-

мые для продвижения по сюжету. Число пунктов, которые игрок может потратить на приобретение исследовательских способностей, зависит от количества игроков и определяется по следующей таблице:

Количество игроков	Пункты способностей
2	20
3	16
4+	14

Если есть игрок, который присутствует на одной-единственной встрече и не планирует участвовать в дальнейшей игре, он получает столько же пунктов, сколько и все остальные. Однако при этом он не принимается в расчёт при определении количества пунктов на каждого участника.

После распределения пунктов ведущему стоит проверить список способностей и удостовериться в том, что каждая из способностей есть хотя бы у одного персонажа. Это позволит избежать ситуации, когда улику, завязанную на определённой способности, не сможет получить ни один из сыщиков.

Какой рейтинг считать достаточным?

Даже если рейтинг способности равен лишь единице, это означает весьма глубокие познания в выбранной области или впечатляющий природный талант. Если у вас есть способность, подходящая для решения текущей проблемы, вы автоматически успешно добываете нужную вам информацию или преодолеваете возникшее препятствие, что необходимо для вашего продвижения по сценарию.

Вы можете потратить пункты способности, чтобы получить особое преимущество. Время от времени ведущий сам будет предлагать вам потратить пункты. Он также может выслушать ваши предложения касательно того, как ещё можно получить особые преимущества. Используйте их с умом, поскольку потраченные пункты исследовательских способностей не восполняются до начала нового расследования.

При выборе исследовательских способностей лучше взять несколько с относительно

низким рейтингом, чем вкладывать все пункты опыта в одну. Даже способность с рейтингом 1 стоит того, чтобы ваш персонаж её взял. Необходимость тратить на исследовательскую способность 3 или 4 пункта опыта возникает очень редко.

Для получения полезной информации вы должны обладать соответствующей способностью. Нет способности — нет улики.

Шаг третий: выбор общих способностей

Общие способности работают совершенно по другим правилам и в отличие от исследовательских способностей, их использование вовсе не гарантирует успеха. В эту категорию относятся те навыки и умения, которые помогут выживать в ходе расследования и преодолевать препятствия, которые встречаются вам на пути. Если исследовательские способности

используются в сценах вдумчивого расследования, то высокий рейтинг общих пригодится, когда дело касается погонь, драк и перестрелок.

Независимо от количества игроков в группе, каждый из них получает 60 пунктов опыта на распределение между общими способностями. Кроме того, каждый персонаж бесплатно получает по одному пункту в рейтингах **здоровья** и **самообладания**.

Прямого ограничения на максимальное значение способности нет, но второй по величине рейтинг должен составлять не меньше половины от самого высокого.

Какой рейтинг считать достаточным?

Если в способность вложено 1–3 пункта, она развита слабо, 4–7 — уровень средней компетенции, 8 и выше — персонаж обладает исключительным талантом к этому делу. Если в способность не вложено ни единого очка, то у него возникают проблемы при выполне-

Список способностей

Исследовательские способности

Научные

Анализ текста
Бухгалтерское дело
Книжные изыскания
Криптография
Культурология
Право
Сомнология
Степной народ
Эрудиция

Прикладные

Гербология
Инженерное дело
Медицина
Оружейное дело

Прикладные

Подделка
Сыскное дело
Фотография
Химия
Янтарный промысел

Межличностные

Бюрократия
Дипломатия
Запугивание
Очарование
Проницательность
Слухи и сплетни
Статус
Уличное чутьё
Успокаивание

Общие способности

Атлетика
Внимание
Воровство
Драка
Здоровье
Механика
Ободрение
Первая помощь
Предусмотрительность
Притворство
Проникновение
Самообладание
Слежка
Сомносургия
Стрельба

Мистические силы

Вещие сны
Ловец снов
Чувство янтаря

нии любой нетривиальной задачи. Например, персонаж с нулевым рейтингом **стрельбы** едва догадается, как снять пистолет с предохранителя, а рейтинг, равный 8 и выше, делает его опытным стрелком.

Козыри

Если в общую способность вложено 8 и больше пунктов опыта, сыщик получает в своё распоряжение некий уникальный приём, который расширяет возможности использования способности. Этот приём называется **козырем**, и он даёт персонажу дополнительный шанс показать свою исключительную подготовку в этой области.

Способности персонажа

Описание каждой способности состоит из общего представления о ней и примеров её использования в ходе истории. Это лишь рекомендации, и игроки сами могут предлагать новые и необычные способы использования своих умений.

Исследовательские способности

Эти способности — одна из важнейших частей системы **СЫЩИК**, именно они помогут персонажам находить улики, необходимые для продвижения по сюжету. В некоторых ситуациях для получения одной и той же информации возможно применение сразу нескольких способностей. К примеру, чтобы определить в найденном порошке реагент, используемый при проявлении фотопластин, можно применить как **фотографию**, так и **химию**.

Стоит заметить, что способность определяет лишь общее направление того, как вы получаете информацию. Правила никак не регламентируют, за счёт чего персонаж обладает необходимыми способностями. Знание **бухгалтерского дела** может объясняться как богатым опытом работы в этой сфере, так и природными способностями к математике и знанием пары справочников. То же самое касается и межличностных навыков: ваше умение **очаровывать** людей может объясняться, отработанными навыками общения, безупречным этикетом, привлекательной внешностью, либо же загадочным животным

магнетизмом — вы сами решаете, как именно ваш персонаж достигает нужного результата.

Для того, чтобы во всём многообразии способностей было проще ориентироваться, они разделены на группы: научные, прикладные и межличностные.

Анализ текста (научная)

Изучая содержимое текста, вы можете сделать некоторые выводы относительно его автора и его намерений. Эта способность позволяет:

- выявить, принадлежит ли какой-либо текст известному вам автору, основываясь на приемах его работ;
- определить подтекст сообщения;
- по используемым речевым оборотам определить уровень образования автора;
- отличить подлинный текст от подделки;

Бухгалтерское дело (научная)

Вы знаете, как обращаться с финансовыми данными и следить за движением денежных потоков. Вы отлично разбираетесь в отчётности любого типа и всегда сможете:

- отследить источник денег и их получателя;
- обнаружить признаки растраты или хищения;
- отличить легальное предприятие от криминального бизнеса;

Бюрократия (межличностная)

Вы знаете, как работает бюрократический аппарат организаций любого рода. Благодаря этому вы знаете, как добиться от организации нужного вам результата — быстро и с минимальными потерями. Эта способность позволяет вам:

- убедить сотрудников предприятия предоставить вам достоверную информацию;
- получить доступ к частным данным обманным путём;
- найти человека, который действительно знает, что здесь к чему;

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями Чернильной улицы.

ГЕРБОЛОГИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы — знаток трав, их воздействия на человеческий организм, практики и традиций использования. Эта способность позволяет вам:

- определить растение по его фрагменту;
- определить воздействие на организм растения или средства, приготовленного на его основе;
- приготовить лекарственное средство на основе растения;

Кроме того, эта способность даёт вам доступ к рецептам школы *рахагаса* (см. стр. 98).

ДИПЛОМАТИЯ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы умеете договариваться с людьми и в любой ситуации способны добиться взаимовыгодных условий. Или убедить собеседника, что предлагаемые вами условия — взаимовыгодные. Вы можете:

- совершать выгодные сделки;
- разрешать конфликтные ситуации;
- заключать соглашения об обмене информацией или услугами;

ЗАПУГИВАНИЕ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Используя впечатление от собственного внушительного облика или более тонкие методы психологического давления, вы способны заставить человека делать то, что вам нужно. Запугивание может включать прямые или косвенные угрозы физического насилия, но чаще всего оно ограничивается демонстрацией собственного превосходства. Вы можете:

- получить от собеседника нужную информацию;
- вынудить человека покинуть место действия;
- подавить желание собеседника применить силу по отношению к вам или к другим;

ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы отлично разбираетесь в том, как работают различного рода машины и механизмы. Эта способность позволяет вам:

- определить для чего используется то или иное устройство, насколько оно сложное, как работает и как им управлять;
- отличить случайную поломку от спланированной диверсии;
- оценить прочность конструкции и найти её наиболее уязвимые места;

ПОЧЕМУ НЕТ СПОСОБНОСТИ, ОТВЕЧАЮЩЕЙ ЗА ЛОЖЬ?

В отличие от многих других систем, правила СЫЩИКА не рассматривают ложь как отдельную способность. Персонажи могут прибегать к ней в качестве тактики, основанной на использовании одной из межличностных способностей. Если у вас развито запугивание, вы можете надавать на собеседника, используя не вполне честные аргументы, бюрократия позволит апеллировать к несуществующим пунктам инструкций и уставов и так далее. Суть в том, что практически любое социальное взаимодействие, которым вы хотите чего-то добиться, требует от вас хоть каплю лжи.

КНИЖНЫЕ ИЗЫСКАНИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы умеете работать с текстовыми источниками самых разных видов и объёмов: от структурированного библиотечного каталога до вороха разрозненных газетных вырезок. Благодаря этому умению вы способны в кратчайшие сроки найти нужную информацию и провести её сравнительный анализ.

КРИПТОГРАФИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы — эксперт в области всевозможных шифров, кодов, головоломок, загадок и любых способов сокрытия информации. Эта способность позволяет вам как самому создавать защищённые от посторонних глаз документы и послания, так и разгадывать уловки, используемые другими.

КУЛЬТУРОЛОГИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы эксперт в области изучения культурного наследия разных народов. В частности, вы прекрасно разбираетесь в культурных течениях, искусстве, мифологии и истории. Эта способность позволяет вам:

- распознать исторические и культурные аллюзии;
- распознать артефакты и ритуалы существующих культур;
- в случае необходимости правильно повторить требования этикета или ритуала;

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями Театрального квартала.

МЕДИЦИНА (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы обладаете обширными познаниями во всём, что касается человеческих болезней, травм, недугов и патологий. Ваши умения позволяют:

- определить время и причину смерти, а также установить характер нанесённых травм;
- определить заболевание, отравление или другой недуг, исходя из симптомов и назначить лечение;
- правильно интерпретировать медицинские записи и сделать вывод относительно назначенных методов лечения;

ОРУЖЕЙНОЕ ДЕЛО (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы знаток всего, что может стрелять и взрываться. Вы знаете, из чего состоят и как работают различные орудия убийства. Благодаря этой способности вы можете:

- установить калибр оружия, его тип и траекторию выстрела;
- определить состав взрывчатки и то, насколько опытным был её создатель;
- изготовить взрывчатку из подручных материалов;

ОЧАРОВАНИЕ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы способны подобрать подход практически к любому человеку. Несколько нужных комплиментов и невинное заигрывание помогут расположить собеседника. Это способность позволит вам убедить собеседника:

- поделиться нужной вам информацией;
- оказать небольшую услугу;
- пойти с вами на свидание;

ПОДДЕЛКА (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы знаете все тонкости изготовления поддельных документов и произведений искусства. Благодаря этой способности вы можете:

- зная манеру рисунка художника, отличить подлинник от фальшивки или работы подражателя;

- отличить оригинал документа от подделки;
- имитировать печати, оттиски, чей-то почерк, подпись и прочие детали, необходимые для фальсификации документа;

ПРАВО (НАУЧНАЯ)

Вы отлично знакомы со сводом законов и хорошо разбираетесь в нормах уголовного и гражданского права. Ваши знания позволяют:

- оценить правомерность любого действия;
- провести анализ документа или договора на предмет нарушений;
- говорить с законниками «на их языке»;

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы понимаете, когда кто-то врёт. К сожалению, врут почти все, особенно, когда им грозят проблемы с властями. Порой вы можете догадаться, почему люди прибегают ко лжи, но обычно определить мотив или выяснить, какие факты они пытаются скрыть — задача не из простых.

Помните, что ложь — это не только слова. Жесты, мимика и интонация также способны многое рассказать вам.

Не стоит возводить эту способность в абсолют: некоторые люди так мастерски врут, что вы не сможете их уличить в этом, как бы ни старались. Другие — просто искренне верят в собственную ложь. И даже если вы поймали человека на вранье, вам придётся постараться, чтобы вытянуть из него нужную информацию.

СОМНОЛОГИЯ (НАУЧНАЯ)

Снам в Янтарном городе придаётся особое значение. Их изучают, пытаются объяснить, истолковать, о природе сновидений строятся различные теории и гипотезы — и вы знакомы едва ли не с каждой из них. Эта способность позволяет вам:

- определить, для чего используется та или иная практика, связанная со снами;
- отличить настоящего специалиста от жулика и шарлатана;
- определить степень мастерства мистика;

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями сонной жизни Янтарного.

СЛУХИ И СПЛЕТНИ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы умеете внушать доверие людям и побуждать их делиться с вами свежими слухами, сплетнями и подробностями из чьей-нибудь жизни. Это позволяет вам получать информацию, которую невозможно найти в официальных источниках. К сожалению, вы никогда не можете положиться на её достоверность.

Кроме того, эта способность позволяет вам (за трату пунктов) распускать слухи в попытке управлять общественным мнением о причинах и следствиях последних событий городской жизни. Но точно так же вы не можете быть уверенным, что после множественных пересказов сплетня, которой вы дали жизнь, останется прежней.

СТАТУС (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Несмотря на то, что классовые границы в Янтарном весьма размыты, всегда есть те, кто обладает большим капиталом, большим влиянием и пользуется большим уважением. **Статус** отражает именно эти отличия.

Эта способность работает несколько по другим правилам, чем остальные. Её рейтинг не только определяет запас пунктов, но и описывает положение персонажа в обществе и уровень его достатка. В частности, эта способность позволяет вам:

- Общаться на равных с представителем своей социальной группы. Вероятно, именно к ней относится большинство ваших личных и профессиональных связей.

СТАТУС

Рейтинг статуса	Описание	Признаки	Недельный доход
0	Низший класс: у персонажа нет постоянного источника дохода, и он едва сводит концы с концами. Прислуга, уличный музыкант, нищий художник.	Случайные заработки; изношенная одежда; дешёвая еда; жалкая лачуга или барак в качестве жилья, а то и вовсе отсутствие одного.	5–7 крон
1	Рабочий класс: собиратель янтаря, фабричный рабочий, обслуживающий персонал.	Своя комната или небольшая квартира; рабочая форма; полноценное питание.	10–25 крон
2	Средний класс: младший специалист, клерк, полицейский, репортёр.	Своя квартира; хорошая еда; деньги на извозчика; иногда — поход в ресторан или театр.	25–40 крон
3	Верхний средний класс: высококвалифицированный специалист, фактор, доктор, успешный предприниматель.	Хорошая квартира или небольшой дом; обеды в ресторанах; костюм, сшитый на заказ.	40–60 крон
4	Высший класс: исключительный профессионализм и уровень дохода. К примеру, собственное дело, влияющее на жизнь всего города.	Личный автомобиль; особняк; слуги; дорогие костюмы и аксессуары.	60–100 крон

- Опираясь на свой статус, вызывать доверие собеседника и склонить его к сотрудничеству. «Рычагом воздействия» при этом может стать ваша принадлежность к той или профессии, сообществу или обладание некими привилегиями. К примеру, помощник шерифа вполне может опираться на свой авторитет служителя закона.
- Наконец, за трату каждого пункта вы можете совершать покупки и тратить деньги в размере недельного заработка персонажа.

Надо уточнить, что статус определяет не столько профессию или принадлежность к социальной группе, сколько способность персонажа использовать это в своих интересах. К примеру, сыщик вполне может быть врачом со **статусом 0** (против 2—3, характерных для этой профессии). Являясь неплохим специалистом, почти всё, что у него есть, он спускает в карты и потому живёт как последний бродяга. Об этом знает всё его окружение, и он не пользуется тем уважением, которое мог бы заслужить. И уж точно никто не даст ему в долг.

СТЕПНОЙ НАРОД (НАУЧНАЯ)

Вы знаете, чем и как живёт степной народ: их культуру, мифологию и историю. Эта способность позволяет вам:

- определить отсылки к мифологии или культуре степного народа;
- понимать и составлять фразы на степном наречии;
- правильно общаться с представителями степного народа;

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями Гариты.

СЫСКОЕ ДЕЛО (ПРИКЛАДНАЯ)

Это способность вобрала в себя все прикладные аспекты работы детектива и криминалиста. Она позволяет находить, интерпретировать и объединять в единую картину улики, найденные на месте преступления. Вы можете:

- находить интересные с точки зрения расследования предметы на месте преступления;

ЗВОН МОНЕТ

Денежной единицей Янтарного является крона — крупная монета тусклого серебристого металла. Её дробная часть — геллер, равный одной сотой. Чтобы игроки могли примерно ориентироваться в ценах, действующих в Янтарном, вот несколько примеров: буханка хлеба — 13 геллеров, бутылка неплохого вина — 2 кроны, обед в ресторане — 2,5 кроны, комната в гостинице на ночь — 5 крон.

Подробнее о ценах на различные товары в лавках Янтарного рассказывается в Приложении Б на стр. 137.

- отмечать взаимосвязь между различными объектами, восстанавливая картину случившегося;
- собрать важные образцы для последующего анализа или представления в суде, не повредив их;

Кроме того, эта способность позволяет получить поверхностные сведения из таких областей как судмедэкспертиза или баллистика. Речь идёт о самых грубых выводах, доступных при первичном осмотре. Более подробный анализ требует работы специалиста со способностями **медицина** и **оружейное дело** соответственно.

УЛИЧНОЕ ЧУТЬЁ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы знаете, как себя вести с мошенниками, бандитами, наркоманами, ворами, проститутками и прочими представителями преступного мира. Вы можете:

- использовать криминальный этикет, чтобы избежать конфликтов и драк;
- определить, насколько опасно какое-либо место или человек;
- узнавать слухи и сплетни, которые ходят среди отбросов общества;

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями Жестяного квартала.

УСПОКАИВАНИЕ (МЕЖЛИЧНОСТНАЯ)

Вы умеете успокоить человека, заставить чувствовать его более расслаблено и вызывать у него желание сотрудничать:

- узнать интересующую вас информацию или попросить о незначительной услуге;
- заставить других перебороть их страх и даже панику;
- успокоить окружающих во время критической ситуации;

ФОТОГРАФИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы мастерски обращаетесь с фотографическим аппаратом и способны сделать качественный снимок даже на самом сложном устройстве. Эта способность позволяет вам:

- сделать качественный снимок, который может в будущем;
- по характерным особенностям снимка определить камеру, которая для этого использовалась, и время съёмки;
- идентифицировать характерные материалы и реагенты, которые используются при съёмке и проявлении фотографий.

ХИМИЯ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы являетесь специалистом по анализу химических веществ. Вы можете:

- произвести химический анализ образца и обнаружить присутствие токсинов и лекарственных препаратов;
- сопоставить образцы почвы или растений, найденные на месте преступления, с уликами.

ЭРУДИЦИЯ (НАУЧНАЯ)

Вы — ходячая энциклопедия занимательных, но по большей части бесполезных знаний. Можете, в вашем доме большая библиотека, или вы регулярно читаете газеты, или же вы просто общались с самыми разными людьми. Так или иначе вы всегда сможете:

- рассказать о последних важных событиях в городе (во всяком случае, их официальную версию);
- вспомнить несколько громких имён из сферы искусства и пару занимательных фактов из их жизни;

ПАРА СЛОВ ОБ ОТПЕЧАТКАХ ПАЛЬЦЕВ

Помните о том, что уровень технического развития соответствует 1910—1920 годам, поэтому многие полицейские процедуры, которые известны нам по детективным сериалам, ещё либо не изобретены, либо не получили широкого распространения.

Например, дактилоскопия. Персонаж с рейтингом **сысканого дела** 2 и выше может быть знаком с этой техникой и сумеет при необходимости снять и сравнить отпечатки пальцев. Но, разумеется, и речи быть не может о какой-то базе данных, а если дело дойдёт до суда, герою придётся доказывать, что это прогрессивный метод криминалистики, а не какое-то шаманство.

- узнать литературную или историческую аллюзию;

Кроме того, нередки случаи, когда ни у одного из персонажей нет необходимой способности (или игроки просто не догадываются её использовать), и мастер от безысходности позволяет восполнить этот пробел за счёт **эрудиции**.

ЯНТАРНЫЙ ПРОМЫСЕЛ (ПРИКЛАДНАЯ)

Вы знаете, как добывается янтарь. Вернее — вы знаете, как он добывается в Янтарном городе. Знаете, кто этим занимается, как распределяется сырьё, где расположены входы в пещеры и как найти людей, которые отвечают за тот или иной этап добычи и обработки.

Кроме того, трата пунктов этой способности позволяет обозначить предшествующий опыт, связанный с местами, людьми и событиями Комбината.

ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Эти способности используются в основном, чтобы преодолевать препятствия, которые встречаются на пути персонажей в ходе расследования.

Не забывайте о том, что каждая способность (за исключением **здоровья** и **самообладания**) предоставляет дополнительное преимущество, если в неё вложено 8 и больше пунктов.

АТЛЕТИКА

Атлетика позволяет вам своевременно проявлять физическую активность: бегать, прыгать или уклоняться от падающих или стремительно приближающихся предметов. Все физические действия, не относящиеся к другим способностям, скорее всего, связаны именно с **атлетикой**.

⑧ **Быстрая реакция**: если ваш рейтинг **атлетики** 8 или выше, ваша **защита** равна 4, в ином случае — 3. **Защита** — это уровень сложности, который необходимо преодолеть вашим противникам при попытке попасть по вам в бою (см. стр. 45).

ВНИМАНИЕ

Эта способность позволяет вовремя заметить (увидеть, услышать, предчувствовать) потенциальную опасность для себя и окружающих. К примеру, вы можете:

- понять что за дверью вас ждёт враг за долю секунды до того, как вы откроете её;
- почувствовать, что лучше не стоит прикасаться к тому куску янтаря на импровизированном алтаре;
- осознать, что двигатель машины начал издавать странный шум с момента вашей последней остановки;

Какой бы ни была ситуации, игроки не должны знать уровень сложности проверки. Даже если вы из тех ведущих, которые обычно сообщают игрокам сложность броска, для проверок **внимания** стоит сделать исключение. Решение о том, сколько пунктов из запаса вкладывать в бросок, они принимают вслепую.

Поскольку ведущий никогда не делает бросков «в закрытую», само предложение пройти проверку уже говорит игрокам о том, что стоит готовиться к чему-то плохому. Они просто ещё не знают, к чему именно. Считайте, что это своего рода аналог зловещей музыки, которая начинает играть в фильмах в особо напряжённые моменты.

Ведущий никогда не должен требовать проверки этой способности для получения необходимых улик. Для этого есть исследовательские способности. **Внимание** предназначено исключительно

для использования в напряжённых и динамичных сценах.

⑤ **Шестое чувство**: если вы вложили 8 и более пунктов в эту способность, она позволит вам не просто предчувствовать беду, но и мгновенно сориентироваться в новых обстоятельствах. В случае, если результат вашей проверки превысил уровень сложности, разницу между этими значениями вы получаете в виде временных пунктов. Их вы можете потратить на проверки любых способностей, связанных с мгновенной реакцией на возникшую угрозу.

ВОРОВСТВО

Ваши ловкие пальцы дают вам возможность незаметно и беспрепятственно совершать кражи. Вы можете:

- показать несложный трюк, связанный с ловкостью рук;
- залезть в чужой карман;
- подкинуть что-нибудь ничего не подозревающему человеку;

⑧ **Намётанный глаз**: ваш опыт карманных краж научил вас «читать» людей и их одежду как открытую книгу. Если ваш рейтинг **воровства** 8 и выше, вы можете использовать эту способность для того, чтобы определить, прячет ли человек что-то в своей одежде, насколько он внимателен, есть ли у него скрытое оружие и какое оно, нет ли потайных карманов или фальшивых швов (при более детальном изучении) и т.д. Подобное использование навыка стоит 2 пункта из запаса и не требует проверки.

ДРАКА

Вам отлично знакомы приёмы ближнего боя; вы можете убить, сбить с ног, обездвигить противника или уклониться от его ударов. Эта способность отвечает как за рукопашный бой, так и за использование различного холодного оружия.

⑧ **Боевая подготовка**: когда ваш удар достигает цели, будьте уверены, что противник его запомнит. Обладая рейтингом **драки** 8 и выше, минимальный урон от вашей атаки ограничен числом вложенных в проверку пунктов.

ЗДОРОВЬЕ

Здоровье определяет вашу способность переносить ранения, сопротивляться болезням и переживать последствия отравлений. Когда вы получаете ранение в схватке, запас пунктов **здоровья** уменьшается. Соответственно, чем он выше, тем дольше вы способны вести бой.

Когда запас **здоровья** подходит к концу, персонаж может потерять сознание, получить тяжёлую травму или умереть. Подробнее об этом см. стр. 45.

При создании персонажа вы получаете 1 пункт **здоровья** бесплатно.

МЕХАНИКА

Вы профессионально собираете, чините и обезвреживаете различные механизмы: от классических ловушек с капканами и маятниками до двигателя автомобиля. При наличии необходимых инструментов вы можете собрать сложные устройства из подручных средств.

⑧ **Технарь**: если в **механику** вложено 8 и более пунктов, вы разбираетесь в **инженерном деле** и получаете один пункт этой способности бесплатно.

ОБОДРЕНИЕ

Вы умеете помогать людям, психика которых оказалась под угрозой. Вы способны найти нужные слова, которые успокоят человека и приведут его в чувство. Подробнее о том, как это работает, можно прочесть на стр. 54.

⑧ **Эмпатия**: вы умеете сочувствовать людям и способны найти нужный подход к кому угодно. Если в **ободрение** вложено 8 и больше пунктов, вы получаете дополнительный пункт рейтинга в **очаровании**, **проницательности** или **успокаивании**.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

Вы способны оказать первую помощь больным или раненым. Более подробное описание этой способности см. на стр. 47.

⑧ **Хирург**: если рейтинг **первой помощи** составляет 8 и выше, вы отлично разбираетесь в **медицине** и получаете один пункт этой способности бесплатно.

ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ

Вы способны с ходу оценить, какая вещь может пригодиться в той или иной ситуации. Более того — вы способны предвосхитить эти ситуации и запастись заранее всем необходимым. Если у вас есть доступ к своим вещам, вы можете предоставить любой предмет, необходимый для решения задачи. Вы проходите простую проверку **предусмотрительности** (см. стр. 41), и в случае успеха этот предмет оказывается в вашем списке. Нет никакой необходимости делать проверки перед началом сценария, вы просто достаёте из своей сумки (если, конечно, она есть под рукой) нужный предмет в нужное время.

Другие умения подразумевают наличие у персонажа предметов, необходимых для использования этих способностей. Персонажи с навыком **первой помощи** носят с собой походную аптечку, фотографии не расстаются с камерами. Если у персонажа развита **стрельба**, вероятно, у него найдётся за поясом пистолет и т.д. Для обладания этими предметами проверки **предусмотрительности** не требуются. Речь идёт именно о предметах общего назначения, которые могут внезапно понадобиться для расследования, и необычных предметах, которые несомненно очень помогут в неожиданных ситуациях, возникающих по ходу игры.

Предметы, которые вы сможете таким образом извлекать из рюкзака, зависят не столько от рейтинга способности, сколько от его уместности в рамках повествования. Если ведущий или кто-то из игроков считает, что какая-то вещь будет выглядеть странно, вам не нужно кидать кубик. У персонажа этого предмета просто нет.

⑧ **Запасной план**: если рейтинг **предусмотрительности** равен 8 и выше, чутьё персонажа может подсказать не только то, какой предмет ему пригодится в будущем, но и какой путь к отступлению понадобится. В нужный момент вы можете ввести в повествование короткий ретроспективный эпизод, в котором описываете, как именно сыщик подготовился к текущей ситуации. Возможно, он заранее узнал, где здесь

чёрный ход, или условился о встрече с человеком, чья помощь сейчас была бы незаменимой и т.д. Для создания такой сцены по-прежнему нужна проверка способности, а уместность предложенного плана определяется по обычным правилам.

ПРИТВОРСТВО

Вы умеете менять свою внешность, что позволяет вам оставаться неузнанным и незаметным, когда это необходимо. Это умение распространяется не только на внешний облик, но и в целом на то впечатление, которое вы производите на людей: голос, осанка, язык жестов и т.д.

Также это способность позволяет выдать себя за конкретного человека, но учтите, что чем ближе ваш собеседник знает того, кем вы притворяетесь, и чем дольше вы общаетесь, тем выше шансы на то, что вас разоблачат. Выдать себя за чье-то близкого друга задача почти невозможная.

При необходимости эту способность можно использовать на другом персонаже, помогая ему изменить внешность. В этом случае сложность проверки возрастает на единицу.

⑧ *Мастер перевоплощения*: если в способность вложено 8 и больше пунктов, вам достаточно лишь нескольких мгновений, чтобы преобразиться: другая походка, осанка, одежда со специальной подкладкой — и вот вы уже совсем другой человек. Этот приём позволит вам легко затеряться в толпе или уйти от преследования.

ПРОНИКНОВЕНИЕ

Вы знаете, как незаметно пробраться в место, в котором вас, по сути, быть не должно. Вы можете:

- взломать замок;
- бесшумно и незаметно передвигаться;
- найти место, наиболее подходящее для проникновения и воспользоваться им;

Несмотря на своё название, эта способность позволяет вам как проникнуть в определённое место, так и незаметно покинуть его.

⑧ *Ловкач*: возможно, вы и не блещете физической подготовкой, но когда нужно куда-то пробраться, вы дадите сто очков вперёд лю-

бому атлету. Если ваш рейтинг **проникновения** равен 8 и больше, вы можете использовать пункты этой способности для проверок **атлетики** — в тех случаях, когда вам нужно забраться на стену, перелезть через ограду, пробраться через лаз или что-то вроде этого.

САМООБЛАДАНИЕ

Расследуя мистические преступления, сыщики неизбежно будут сталкиваться с чем-то пугающим, шокирующим и невероятным. Эти события могут стать настоящим испытанием для их психики и рассудка. Эта способность отвечает за волю и ментальное здоровье персонажа. Подробнее об этом рассказано на стр. 51.

При создании персонажа вы получаете 1 пункт **самообладания** бесплатно.

СЛЕЖКА

Вы умеете преследовать выбранную цель без риска быть замеченным. Вы можете:

- короткое время вести команду за подозреваемым, и тот, за кем вы следите, ничего не заметит;
 - вовремя обнаружить слежку и избавиться от «хвоста»;
 - находить незаметные места с хорошим обзором;
- ⑧ *Чутьё детектива*: если рейтинг **слежки** составляет 8 и выше, вы неплохо разбираетесь в **сыском деле** и получаете один пункт этой способности бесплатно.

СОМНОСУРГИЯ

В Янтарном городе сновидения могут быть куда опаснее, чем принято считать. По обе стороны границы царства сновидений есть сущности, которые могут воздействовать на разум спящего. Они могут доставить ему немало неприятностей, свети с ума или превратить в одержимого. **Сомносургия** — это особый набор техник и приёмов, который позволяет сопротивляться чужому воздействию и управлять своими сновидениями. О том как это работает, подробно рассказано на стр. 87.

⑧ *Властелин грёз*: Вы привыкли к тому, что реальность сновидений прогибается под вашей волей, и сохраняете эту привычку, даже

если сон, в котором вы оказались, создан кем-то ещё. Если в способность вложено 8 и больше пунктов, вам не нужно проходить проверку **сомносургии** для свершения чего-то «невозможного» в царстве снов.

СТРЕЛЬБА

Вы умеете обращаться с огнестрельным оружием.

- 8 *Твёрдая рука*: обладая рейтингом способности 8 и выше, вы не получаете штрафов на проверки стрельбы, связанных с ранениями или психологическим шоком.

МИСТИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Явления загадочные и непознанные занимают немалое место в жизни Янтарного. Часть из них связана с мистическими свойствами янтаря, который добывается в этом месте, часть — с легендами и мифологией степного народа, часть — со снами местных жителей.

Есть люди, которые сильнее других подвержены влиянию потусторонних сил. Кто-то становится их жертвой, кто-то учится управлять ими и ставит их себе на службу. Правда в том, что чаще всего это одни и те же люди.

Персонаж в «Янтарном городе» может обладать одной (и только одной) из трёх мистических сил, описанных в этом разделе. При этом они не должны повторяться в пределах игровой группы.

Не стоит ожидать от этих сил слишком многого — часто они доставляют больше неприятностей, чем пользы, но порой могут помочь в вашем расследовании.

С точки зрения механики каждая из них считается общей способностью, покупается за те же пункты опыта, а действия, связанные с ней, требуют проверки и броска кубика.

Персонажи, прибывшие из Столицы, не могут обладать мистическим даром. Во всяком случае, в начале игры. Если они пробудут в Янтарном достаточно долго, они могут открыть в себе новые способности. То, как они учатся жить с ними и использовать их, может стать интересной темой сюжета второго плана.

Как и у других общих способностей, у мистических сил есть свои козыри, которые дают осо-

бые преимущества, если в способность вложено 8 и больше пунктов.

ЛОВЕЦ СНОВ

Ловцы снов — это люди, которые обладают властью над сновидениями. Их умения позволяют как навевать сказочные и невероятно яркие сновидения, так и насыщать самые жуткие кошмары. Из-за этого отношение к ловцам в Янтарном крайне неоднозначное. Кто-то надеется на их помощь, потому что порой только они могут справиться с кошмарами, кто-то боится и ненавидит их, считая, что они воруют чужие сны и сами же насылают эти кошмары, а кто-то в них просто не верит, полагая, что все так называемые ловцы — просто мошенники.

По этой причине очень немногие ловцы афишируют свой дар, хотя и находятся те, кто открывает салоны сновидений и предлагают свои услуги за звонкую монету. Разумеется, среди них есть немало шарлатанов, которые не способствуют положительной репутации этого ремесла.

Мало кто знает, что ловцам приходится платить высокую цену за своё умение. Несмотря на власть над человеческими сновидениями, сами они видеть сны неспособны. Их ночи наполнены короткой, прерывистой дрёмой без единого сновидения. Это свело с ума многих обладателей дара. Чтобы прикоснуться к царству снов, им нужен проводник в виде другого спящего человека и физический контакт с ним.

Ловцы снов способны создавать *Плетение сна* (см. стр. 89). Иначе говоря, они могут воздействовать на чужие сны: задавать их настроение, выстраивать сложные образы и сюжеты и даже являться в чужой сон по своему желанию. Каждое из этих действий требует проверки с определённой сложностью. Примеры приведены в таблице ниже.

Человеческое сознание сопротивляется вмешательству извне. Кто-то тренирует эту способность сознательно, у кого-то она врождённая, но так или иначе, воздействовать на некоторых людей сложнее, чем на остальных. По этой причине на сложность проверки могут накладываться дополнительные модификаторы (положительные или отрицательные), зависящие

от естественной восприимчивости человека к Сомносу и степени его подготовки.

Способности ловца снов работают только до тех пор, пока его сознание не пересекло Завесу. По ту сторону сна умение бесполезно, и единственный способ как-то воздействовать на окружающую реальность — это **сомносургия**. Это означает в том числе и то, что оказавшись в чьём-то искусно созданном кошмаре, ловец подвергает себя опасности. Выбраться из сна он сможет, только если разрушит его Плетение изнутри.

Эта мистическая способность отвечает только за практические навыки Ловца, которыми он пользуется либо на интуитивном уровне, либо получил в результате обучения у другоголовца. Это умение не включает в себя знания о том, как устроено царство снов и что происходит с человеческим сознанием, когда оно оказывается там. За это отвечает научная способность **сомнология**.

❸ *Прирождённый ловец*: если в способность вложено 8 и более пунктов, ему не нужен

непосредственный контакт со спящим человеком, чтобы использовать свой дар. Достаточно прикосновения к стене его жилища. Это должно быть именно жильё — место, в котором человек провёл много ночей, и которое успело запомнить вкус его снов. Кроме того, опытные ловцы могут воздействовать на человека, даже когда он бодрствует. Однако при этом их возможности сильно ограничены: почувствовать настроение последних снов человека или же зародить зерно будущего сновидения — не более того.

ВЕЩИЕ СНЫ

Если довцы снов — это люди, которые лишены доступа в царство снов, то сновидцы — это те, чья связь с ним прочнее, чем у других. Сомнос — странное место (если его можно назвать местом), оно существует параллельно нашей реальности и переплетается с ней самым причудливым образом. Воспоминания, вероятное будущее и образы настоящего смешиваются там в замысловатый многослойный коктейль.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ЛОВЦА СНОВ

Действие	Сложность
Прочитать сон (определить его настроение, выхватить отдельный образ или уловить следы чьего-то вмешательства)	3
Задать настроение сна	4
Создать сновидение с подробными деталями	6-10
Войти в сон в виде полноценного действующего лица	5
Объединить сновидения нескольких спящих людей	4
Отрезать человека от Сомноса на одну ночь	5
Навсегда лишить человека возможности видеть сны	12

Другой «МИСТИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ»

Сверхъестественные силы предоставляют новые возможности, но не стоит завязывать на них ключевые улики при создании сценариев. Во-первых, это риск, потому что все мистические силы по своей природе ненадёжны и лишь отчасти поддаются контролю. А во-вторых, это убивает весь дух детектива: вместо попыток сложить в единую картину множество разрозненных фактов, команда просто ждёт, пока персонаж-мистик получит ответ за счёт своего дара. Удел этих способностей — туманные намёки, новый взгляд на имеющиеся факты и подсказки в те моменты, когда герои зашли в тупик.

Сновидцы — люди, которые в своих снах могут получить доступ к этому участку Сомноса. Иными словами, сны этих людей — не просто сны. Они связаны с реальностью и с теми событиями, в которые оказался вовлечён сновидец.

Осознанное использование этой способности требует стандартной проверки с уровнем сложности 4. Ведущий может назначать модификаторы сложности на это действие, исходя из следующих соображений:

- чем ярче события реальности, тем более ощутимый след они оставляют в царстве снов;
- чем прочнее эмоциональная связь сновидца с событием, тем больше шансов на то, что он увидит его во сне;

За счёт того, что видения сновидцев теснее переплетаются с реальностью, им гораздо сложнее отличить одно от другого. Сложность любых проверок **сомносургии** выше на 1.

- ③ **Житель двух миров:** если в способность вложено 8 и более пунктов, разум сновидца постоянно балансирует на грани между реальностью и Сомносом. Усилием воли он способен смещать собственное восприятие окружающего мира, и ему открываются обрывки чужих сновидений. Для него это выглядит как очень яркие видения, образы

вокруг человека, в которых раскрываются разрозненные фрагменты его ночных грёз. Подобное использование способности требует стандартной проверки со сложностью 4. Кроме того, если эти образы достаточно яркие и/или связаны с порождениями Сомноса, пристальное внимание к ним может повлечь за собой проверку **самообладания**.

ЧУВСТВО ЯНТАРЯ

Люди, которые не принадлежат Комбинату, мало понимают в том, как ведётся добыча янтаря. Известно лишь, что сам процесс больше напоминает некий ритуал и ни одна группа собирателей не отправляется в пещеры без чующей. Она руководит сбором янтаря, указывает места, где его можно найти — и места, янтарь из которых нельзя выносить на поверхность ни при каких условиях.

Согласно представлениям степного народа добываемый в пещерах янтарь бывает «мёртвым» и «живым». Последний также именуют *сгустками* и верят, что он обладает скрытой силой. Она связана с человеческими снами, и для многих является желанным даром. Правда в том, что эта сила изменчива и непостоянна. В любой момент она может обратиться против своего обладателя, и тогда в городе начнутся новые беды.

Чувство янтаря — это умение чующих. Способность слышать сгустки и говорить с ними. Её использование требует стандартной проверки, уровень сложности которой определяется конкретным действием:

Действие	Сложность
Суметь отличить обычный янтарь от сгустка	3
Подавить силу сгустка на время	5
Пробудить силу сгустка	4

Кроме того, **чувство янтаря** позволяет ориентироваться в пещерах Лисьего хребта. Спуск в эти безумные лабиринты без сопровождения чующей зачастую равносителен самоубийству.

Степняки связывают этот мистический дар с «голосом крови», поэтому им могут обладать исключительно выходцы из степного народа или полукровки. «Детям Волка», как степняки называют жителей города, этот дар недоступен.

8 *Кровь Лиса*: опытные чующие (рейтинг способности 8 пунктов и выше) могут извлечь сгусток из тела жертвы, вернее — могут взять его силу на себя. После этого они могут передать сгусток кому-то ещё. Каждое такое действие требует проверки со сложностью 6.

Шаг четвёртый: точки опоры

Расследуя мистические преступления, персонажи сталкиваются с ужасными вещами: убийства, порождения степной мифологии, ночные кошмары, которые становятся реальностью, и Корсак знает, что ещё. В этом хаосе любой человек будет стремиться найти островок спокойствия, нечто, что помогает прийти в себя и напомним о том, ради чего вообще герой продолжает свои поиски.

Такие вещи называются **точками опоры**, и они бывают трёх типов: люди, места и предметы. За каждые три пункта, вложенные в **самообладание**, выберите одну **точку опоры** и кратко опишите, что она для вас значит. Это может быть старый друг, разговор с которым успокоит и поможет прийти в себя, место, в котором вы всегда могли собраться с мыслями, или некий предмет — талисман, который напоминает о чём-то важном.

Вы сами определяете, какое значение придаёте каждой из **точек опоры**, но самое главное: для вас эти люди и эти места — то, что действительно имеет значение в этом переменчивом мире, и именно за их образы ваш разум будет цепляться в минуты сомнения и горя.

С позиции игромеханики **точки опоры** нужны для того, чтобы восстанавливать **самообладание** между игровыми сценариями. Для этого у вас должен быть какой-то контакт с ними или способ напомнить себе о них. Если такой возможности нет, вы не сможете восстановить связанные с точкой опоры пункты **самообладания**.

По другую сторону сна

Вовсе не обязательно, чтобы **точки опоры** принадлежали реальному миру. Сны в Янтарном городе имеют ничуть не меньшее значение. К примеру, если персонаж постоянно видит один и тот же сон, в котором он оказывается в своём старом доме, именно это место может стать его **точкой опоры**. Или персонаж, потерявший в жизни дорогого ему человека, раз за разом вызывает его образ во снах — такой вариант тоже вполне допустим.

Однако не стоит думать, что такой выбор **точек опоры** делает их неуязвимыми: по ту сторону сна тоже хватает опасностей. Если до сыщика захотят добраться таким способом, то попытаются сделать это именно через его **точки опоры**.

Другие персонажи игроков не могут становиться **точками опоры**. Они проходят через те же испытания, что и вы, и служат живым (будем надеяться, что так) напоминанием о тех ужасах, которые вам довелось пережить.

Если одна из **точек опоры** подвергается опасности, персонажу придётся пройти проверку **самообладания**. Ещё хуже, если ваша **точка опоры** будет уничтожена: человека можно убить, место — сжечь, предмет — сломать или украсть. В этом случае вы безвозвратно теряете связанные с ними пункты рейтинга **самообладания**.

ТАЛИСМАНЫ

Среди трёх категорий **точек опоры** стоит отдельно рассказать о предметах. Они могут стать прекрасными личными талисманами, которые можно носить с собой и обращаться к ним при необходимости. В этом случае один раз за игровую встречу персонаж может потратить несколько минут на то, чтобы сосредоточиться на своём талисмане и восстановить 2 пункта **самообладания**.

Да, в отличие от остальных **точек опоры**, талисман позволяет восстанавливать запас прямо

во время встречи, а не между сценариями. Это делает их грозным оружием, но вместе с тем талисман потерять куда проще, чем человека или место. Количество талисманов не может превышать число **точек опоры** другого типа (людей или мест). Если же талисманов несколько, то каждый из них можно использовать один раз за игровую встречу.

Репутация

Слухи и сплетни в маленьком городке разносятся очень быстро, поэтому не думайте, что ваши действия остаются незамеченными. Поможешь человеку в одном месте, тебя радостнее встретят в другом, и наоборот: запугав одного свидетеля, другой может просто не открыть вам двери. Репутация — очень тонкая штука, и ей нельзя пренебрегать: она может спасти или погубить любое расследование.

До начала вашего первого дела **репутация** равна 0, и вы не можете повлиять на неё при создании персонажа. Это происходит исключительно в результате ваших действий в ходе самой игры. Подробнее об этом рассказывается в разделе «Развитие персонажа» на стр. 57.

Репутация	Описание
4 — герой	Персонажа знают в лицо половина города, с ним охотно говорят и делятся своими проблемами
3 — спаситель	Люди знают, что на счёт персонажа несколько спасённых жизней, если кто и сможет помочь, так это он.
2 — защитник	Люди доверяют герою и знают к нему можно обратиться за помощью.
1 — славный парень	О какой-то известности речи не идёт, но кому-то помочь он уже успел. Вред от него точно не ждут.
0 — никто	Его знает никто не знает кроме близких людей. Относятся без особого доверия, но и без враждебности.

Для оценки **репутации** в игре введена шкала от -4 до 4. Градация по уровням примерно соответствует приведённой ниже таблице.

Разные люди по-разному относятся к вашей репутации, и если обеспеченный ювелир ни за что не пустит в дом персонажа с **репутацией** -3, то в местном преступном сообществе к нему будут относиться как к своему. И наоборот — в низших слоях общества шанс получить нож под ребро у **защитника** куда выше, чем у **изгоя**.

В отличие от большинства других параметров **репутация** является общей для всей группы сыщиков. Персонажи так или иначе работают вместе, и жители города знают об этом. Что бы ни натворил ваш «коллега» по расследованию, тень его славы (доброй или не слишком) упадёт и на вас.

Как уже было сказано, **репутация** может помочь (или помешать) вам в расследовании. Во-первых, она отчасти определяет отношение людей к вам и степень их доверия, а во-вторых, вы можете умело сыграть на своей известности и получить от этого особое преимущество. Считайте, что это ещё одна

Репутация	Описание
-1 — изгой	К нему относятся с подозрением и ждут какого-нибудь подвоха.
-2 — авантюрист	Все знают, что за персонажем водятся какие-то тёмные делишки. Может, ничего серьёзного, но зачем рисковать?
-3 — преступник	Его откровенно боятся и вряд ли станут разговаривать.
-4 — враг общества	За персонажем охотятся. Первый же контакт с представителем закона закончится арестом или вооружённым столкновением. Если до этого его не линчуют.

межличностная способность, рейтингом которой обладает не каждый персонаж в отдельности, а вся группа разом. Пункты из запаса можно тратить по общим правилам, и сделать это может любой из членов группы.

Положительный рейтинг репутации можно использовать аналогично способностям **дипломатия** или **статус** (в зависимости от си-

туации и действий персонажа). Если рейтинг отрицательный, он также может сослужить вам хорошую службу и заменить пункты **уличного чутья** или **запугивания**. Их количество определяется абсолютным значением репутации: -3 соответствует рейтингу 3, -2 — рейтингу 2 и т.д.



НАУЧНЫЕ

Исследовательские

Анализ текста	/
Бухгалтерское дело	/
Книжные изыскания	/
Криптография	/
Культурология	/
Право	1/1
Сомнология	/
Степной народ	1/1
Эрудиция	/
	/
	/

ПРИКЛАДНЫЕ

Гербология	/
Инженерное дело	/
Медицина	/
Оружейное дело	2/2
Подделка	1/1
Сыскное дело	2/2
Фотография	1/1
Химия	/
Янтарный промысел	/
	/
	/

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ

Бюрократия	1/1
Дипломатия	1/1
Запугивание	2/2
Очарование	/
Проницательность	/
Слухи и сплетни	/
Статус	2/2
Уличное чутьё	1/1
Успокаивание	1/1
	/
	/

Имя: Адам Вольф

ОПИСАНИЕ

Концепция: Помощник шерифа

Фракция: Чернильная улица

Преимущества:

+1 к бюрократии

Пункты опыта:

Репутация: 0 (никто)

Заметки и имена:

Портрет

Общие

Атлетика	8/8
Внимание	8/8
Воровство	/
Драка	6/6
Здоровье	9/9
Механика	/
Ободрение	4/4
Первая помощь	4/4
Предусмотрительность	5/5
Притворство	/
Проникновение	/
Самообладание	8/8
Слежка	4/4
Сомносургия	/
Стрельба	6/6
	/
	/

Здоровье: 9

(от 0 до -5: ранен)

(от -6 до -11: потеря сознания)

Самообладание: 8

(от 0 до -5: шок)

(от -6 до -11: потрясение)

Точки опоры:

• Сестра Габриэлла Вольф

• Могила отца

•

•

Мистические

Ловец снов	/
Сновидец	/
Чувство янтаря	/

Paḡaraga

СНАРЯЖЕНИЕ

Защита | 4 |

• Револьвер (урон: +1)

•

•

•

•

•

•

•

Козыри:

• Быстрая реакция

• Шестое чувство

•

•

•

•

•

•

НАУЧНЫЕ

Исследовательские

Анализ текста	✓
Бухгалтерское дело	✓
Книжные изыскания	2/2
Криптография	✓
Культурология	1/1
Право	✓
Сомнология	✓
Степной народ	✓
Эрудиция	1/1
	✓
	✓

ПРИКЛАДНЫЕ

Гербология	1/1
Инженерное дело	✓
Медицина	3/3
Оружейное дело	1/1
Подделка	✓
Сыскное дело	✓
Фотография	✓
Химия	2/2
Янтарный промысел	✓
	✓
	✓

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ

Бюрократия	2/2
Дипломатия	✓
Запугивание	✓
Очарование	1/1
Проницательность	2/2
Слухи и сплетни	✓
Статус	2/2
Уличное чутьё	✓
Успокаивание	1/1
	✓
	✓

Имя: Габриэлла Вольф

ОПИСАНИЕ

Концепция: Хладнокровный медэксперт

Фракция: Чернильная улица

Преимущества:

+1 к бюрократии

Пункты опыта:

Репутация: 0 (никто)

Заметки и имена:

Портрет

Общие

Атлетика	6/6
Внимание	✓
Воровство	✓
Драка	2/2
Здоровье	9/9
Механика	✓
Ободрение	8/8
Первая помощь	10/10
Предусмотрительность	5/5
Притворство	✓
Проникновение	✓
Самообладание	11/11
Слежка	✓
Сомносургия	4/4
Стрельба	3/3
	✓
	✓

Здоровье: 9

(от 0 до -5: ранен)

(от -6 до -11: потеря сознания)

Самообладание: 11

(от 0 до -5: шок)

(от -6 до -11: потрясение)

Точки опоры:

- Её брат Адам
- Морг больницы Белого Волка
- Кофейня на Зелёной улице
-

Мистические

Ловец снов	✓
Сновидец	✓
Чувство янтаря	✓

Рагагаса

СНАРЯЖЕНИЕ

Защита | 3 |

Козыри:

- Скальпель (урон: -1)
-
-
-
-
-
-
-

- Хирург
- Эмпат
-
-
-
-
-
-

Исследовательские

НАУЧНЫЕ

Анализ текста	2/2
Бухгалтерское дело	1/1
Книжные изыскания	2/2
Криптография	1/1
Культурология	1/1
Право	✓
Сомнология	✓
Степной народ	✓
Эрудиция	1/1
	✓
	✓

ПРИКЛАДНЫЕ

Гербология	✓
Инженерное дело	✓
Медицина	✓
Оружейное дело	✓
Подделка	✓
Сыскное дело	1/1
Фотография	2/2
Химия	✓
Янтарный промысел	✓
	✓
	✓

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ

Бюрократия	✓
Дипломатия	✓
Запугивание	✓
Очарование	✓
Проницательность	✓
Слухи и сплетни	2/2
Статус	2/2
Уличное чутьё	3/3
Успокаивание	✓
	✓
	✓

Имя: Мэддисон Пейдж

ОПИСАНИЕ

Концепция: Журналистка

Фракция: Театральный квартал

Преимущества:

+1 к культурологии

Пункты опыта:

Репутация: 0 (никто)

Заметки и имена:

Портрет

Общие

Атлетика	4/4
Внимание	8/8
Воровство	5/5
Драка	6/6
Здоровье	7/7
Механика	✓
Ободрение	4/4
Первая помощь	✓
Предусмотрительность	8/8
Притворство	✓
Проникновение	5/5
Самообладание	7/7
Слежка	8/8
Сомносургия	✓
Стрельба	4/4
	✓
	✓

Мистические

Ловец снов	✓
Сновидец	✓
Чувство янтаря	✓

Paḡaraga

СНАРЯЖЕНИЕ

Защита | 3 |

• Дерринджер (урон: +0)

Козыри:

- Чутьё детектива
- Запасной план

Исследовательские

НАУЧНЫЕ

Анализ текста	/
Бухгалтерское дело	/
Книжные изыскания	2/2
Криптография	1/1
Культурология	/
Право	/
Сомнология	3/3
Степной народ	/
Эрудиция	2/2
	/
	/

Имя: Вальтер Гримм

ОПИСАНИЕ

Концепция: Сновидец

Фракция: Сонная жизнь

Преимущества:

+1 к сомнологии

Пункты опыта:

Репутация: 0 (никто)

Заметки и имена:

Портрет

ПРИКЛАДНЫЕ

Гербология	/
Инженерное дело	/
Медицина	/
Оружейное дело	/
Подделка	1/1
Сыскное дело	/
Фотография	/
Химия	/
Янтарный промысел	/
	/
	/

Общие

Атлетика	6/6
Внимание	/
Воровство	/
Драка	4/4
Здоровье	6/6
Механика	/
Ободрение	/
Первая помощь	/
Предусмотрительность	6/6
Притворство	4/4
Проникновение	/
Самообладание	10/10
Слежка	/
Сомносургия	10/10
Стрельба	4/4
	/
	/

МЕЖЛИЧНОСТНЫЕ

Бюрократия	/
Дипломатия	2/2
Запугивание	/
Очарование	3/3
Проницательность	/
Слухи и сплетни	/
Статус	2/2
Уличное чутьё	/
Успокаивание	/
	/
	/

Здоровье: 9

(от 0 до -5: ранен)

(от -6 до -11: потеря сознания)

Самообладание: 8

(от 0 до -5: шок)

(от -6 до -11: потрясение)

Точки опоры:

- Талисман в виде трубки
- Женщина из сновидений
- Брат в Столице
-

Мистические

Ловец снов	/
Сновидец	10/10
Чувство янтра	/

Рахараса

Снаряжение

Защита | 3 |

Козыри:

- Дерринджер (урон: +0)
-
-
-
-
-
-
-

- Властелин грёз
- Житель двух миров
-
-
-
-
-
-



Правила игры

Первая глава рассказывала о том, как создавать персонажа, и о том, какими способностями он может обладать. Эта — расскажет о том, как использовать эти способности во время ведения расследования.

Если вы знакомы с другими ролевыми играми, но впервые сталкиваетесь с системой правил СЫЩИК, некоторые её принципы могут показаться непривычными и даже странным. Помните о том, что эти правила разрабатывались специально для детективных игр, и в их основе лежит одно простое утверждение:

ДЕТЕКТИВНЫЕ ИСТОРИИ ПОВЕСТВУЮТ НЕ О ПОИСКЕ УЛИК, А ОБ ИХ ИНТЕРПРЕТАЦИИ.

Иными словами, сам поиск информации, необходимой для продолжения расследования, не должен становиться фокусом игры и не должен превращаться в испытание. Поэтому улики по правилам СЫЩИКА находятся автоматически, если персонажи обладают нужной способностью. Веселье начинается, когда игроки пытаются собрать все кусочки мозаики в единую картину.

Поиск улик

Искать улики просто. Всё, что вам нужно, это: (1) перейти к сцене, где можно получить нужную информацию; (2) иметь нужную способность; (3) сказать ведущему, что вы используете эту способность. Если вы будете соблюдать эти условия, вы всегда сможете получить интересующие вас сведения. Успешность поиска улик не зависит от бросков кубика. Если вам нужна подсказка, вы её получите.

Вы можете чётко обозначить, чего вы пытаетесь добиться: «Я использую знание **степного народа**, пытаясь вспомнить, с каким ритуалом или легендой связана эта кукла». Либо же вы можете указать лишь общее направление ва-

ших поисков: «Я использую **книжные изыскания**, пытаюсь собрать больше информации о пожаре на Пепельной улице».

Если ваше действие соответствует условию нахождения улики, предусмотренной сценарием игры, ведущий предоставит вам искомую информацию.

*Помощник шерифа Адам Вольф обыскивает жилище бывшего собирателя, подозреваемого в убийстве чужой. Игрок, который отыгрывает его, обращается к мастеру: «Слушай, я неплохо разбираюсь в **сыскном деле** и знаю, как искать то, что люди стремятся спрятать». Рейтинг **сыскного дела** у Адама равен 2, так что ведущий просто говорит: «Всё верно: обыскивая письменный стол, ты обнаружил, что дно в выдвижном ящике расположено немного выше, чем должно бы. Подцепив его перочинным ножом, ты обнаружил потайное отделение и журнал в зелёном матерчатом переплёте».*

Ключевые улики

Для каждой сцены ведущий продумывает ключевую улику. Это информация, которая совершенно необходима для того, чтобы перейти к следующей сцене и в конце концов завершить расследование. Ведущий должен избегать ситуаций, когда эти улики будут доступны только с использованием редких способностей. По этой же причине механизм создания персонажа прописан таким образом, чтобы группа сыщиков могла иметь в своём распоряжении все или почти все способности.

Способность, использование которой ведущий ожидает увидеть в этой сцене, — лишь один ключ к получению информации, но не единственный. Если игрок находит другую убедительную

и правдоподобную возможность добыть сведения, ведущий должен предоставить ему улику.

ОСОБЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Определённые улики позволяют получить *особые преимущества*, если вы потратите пункты из запаса соответствующей способности. В процессе первых нескольких игр ведущий будет предлагать потратить дополнительные пункты, когда вы ищете улики. Впоследствии вы можете сами спрашивать, получили ли вы что-то, потратив дополнительное время и усилия на данную улику. Вы можете даже предложить способы улучшения и без того хорошего результата, и если ваше предложение убедительно или заманчиво звучит, ведущий наградит вас особым преимуществом, не указанным в его сценарии.

Каждое преимущество стоит 1 или 2 пункта из запаса соответствующей способности в зависимости от усилий, которые необходимо приложить персонажу для достижения цели, и весомости награды. Когда ведущий спрашивает, хотите ли вы получить преимущество, он также сообщает, во сколько пунктов оно вам обойдётся. Дополнительная информация наполняет историю интересными деталями, но она не обязательна для раскрытия дела или продвижения к следующей сцене.

Как правило, особое преимущество позволяет вашему персонажу выглядеть умнее, сильнее, смелее. Оно может помочь вам в дальнейшем за счёт того, что вы произведёте впечатление на второстепенных персонажей.

Кроме того, преимущество может позволить вам значительно продвинуться по сюжету благодаря получению сведений, которые в ином случае стали бы доступны вам гораздо позже. Иногда дополнительная информация добавляет в историю эмоциональную составляющую, она может быть связана с прошлым персонажа и его жизнью до начала истории. Если сравнить вашу игру с телевизионным сериалом, то особое преимущество позволяет разыграть яркую и глубокую сцену с участием персонажа.

Изучив найденный журнал, Адам понимает, что это своего рода долговая

книга ростовщика или букмекера. Однако в части записей не указаны имена, вместо них — какие-то замысловатые символы. Один из них повторяется особенно часто и, судя по всему, за этим человеком немалый долг. «Я могу понять, что означают эти знаки?» — спрашивает игрок. По идее, он мог бы получить ответ на этот вопрос после нескольких бесед с собирателями, но будет куда интереснее и впечатляюще, если Адам сможет опознать этот символ прямо сейчас. «Хм, хочешь потратить пункт из запаса янтарного промысла?» — спрашивает ведущий. «Конечно, если это что-то даст» — отвечает игрок и вычёркивает единственный пункт из запаса способности. «Ты понимаешь, что это — один из символов, которыми собиратели помечают ходы в пещерах. Его значение — «смотрящий». Быть может, речь идёт о смотрителе Комбината?»

Чтобы получить особое преимущество, вам нужно потратить пункты из запаса способности. В сценарии ведущего может быть указано, что вы получаете преимущество X, потратив один пункт, или преимущество Y, потратив два пункта. Иногда получение какой-то несущественной информации не будет требовать от вас траты пунктов вовсе.

Самое главное, что нужно понимать: каждая трата пунктов — это возможность для персонажа ещё раз показать себя компетентным специалистом, сделать что-то крутое или получить особую информацию. Если этого не произошло, пункты не тратятся.

Каждое преимущество даёт персонажу какую-то новую возможность. Ниже рассмотрено несколько примеров того, как это может помочь во время расследования.

БОНУС К ПРОВЕРКАМ ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ

- Потратив один или два пункта **янтарного промысла**, можно вычислить брешь в системе охраны Комбината. Теперь при попытке

пробраться туда, сложность проверок проникновения снизится на 3.

- Когда персонажу в руки попадает сломанный криптотекст, игрок решает потратить пункт **криптографии**, в результате чего сложность проверки механики снижается на 3.
- Во время драки с часовым Комбината, игрок решает потратить пункт **уличного чутья** и объявляет, что его персонаж использует грязные приёмы драки. Часовой оказывается к этому не готов, и его **защита** для персонажа снижается на 1.

ЭКОНОМИЯ ВРЕМЕНИ И РЕСУРСОВ

- Потратив пункт **книжных изысканий**, персонаж сможет найти нужную статью в газетном архиве за полчаса, а не за три.
- Трата пунктов **подделки** позволяет сразу отличить оригинал наброска Дагмар Шиллера от работы его подражателя, что сэкономит время на консультации со специалистом.
- Немного надавив на чиновника посредством своего **статуса**, можно пресечь его попытки вымогать у персонажей взятку.

ХОРОШЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

- Трата пункта **эрудиции** позволяет узнать источник цитаты, приведённой персонажем ведущего, что произведёт на него приятное впечатление и расположит к разговору.
- Заметив, что персонажа мучают приступы кашля во время разговора, сыщик решает потратить пункт **медицины** и даёт ему несколько советов. В благодарность тот делится дополнительными сведениями, которые иначе бы придержал при себе.
- Используя **запугивание**, вы сможете добиться от свидетеля нужного ответа, но потратив на него 2 пункта **успокаивания**, вы получите ту же информацию без негативных последствий для репутации.

РЕПУТАЦИЯ

- Немного **очарования** и **флирта** со свидетелем небольшого нарушения процедур смогут убедить его не распространяться об увиденном.

- Трата пунктов **подделки** обеспечит вас документами, которые наделяют вас необходимыми полномочиями и создают видимость законности ваших действий.
- Потратив пункт **слухов** и **сплетен** персонаж проводит пару часов в местных барах в беседах с завсегдатаями, что позволяет ему распространить альтернативную версию тех событий, о которых скоро напишут в газетах.

ПРЕДШЕСТВУЮЩИЙ ОПЫТ

Отдельно стоит упомянуть категорию особых преимуществ, связанную с прошлым персонажей и их жизнью в Янтарном. Каждый сыщик так или иначе связан с этим городом, в нём прошла большая часть его жизни, а значит, есть немало событий, в которых он принимал непосредственное участие.

За трату пунктов исследовательских способностей можно обеспечить себе знание конкретного места в городе, знакомство с определённым человеком или предшествующий опыт, связанный с текущими событиями. Единственное ограничение — эти места и персонажи должны быть связаны с фракцией, к которой принадлежит сыщик.

Расследуя серию загадочных смертей, сыщики установили, что в доме каждой жертвы висела картина работы Мартина Кесцера. Один из героев — Ольга Дворак — принадлежит к фракции Театрального квартала, и её рейтинг культурологии равен 3. Без траты пунктов она может вспомнить, что Кесцер — молодой художник, у которого недавно прошла первая выставка в местной галерее. Но за трату одного или двух пунктов из запаса Ольга вспомнит, что была на той самой выставке и даже свела с Кесцером короткое знакомство.

ПАССИВНЫЙ ПОИСК УЛИК

Иногда персонажи интуитивно замечают что-то, даже если не ищут подсказки целенаправленно. Чаще всего это происходит в сценах, которые игроки воспринимают как быто-

вые и не требующие активного поиска. Группа может наткнуться на потайную дверь, заметить каплю крови на полированном полу кухни или вовремя увидеть психопата с топором, который скрывается под задним сиденьем автомобиля.

То же самое относится и к межличностным способностями, которые могут предоставить героям неочевидные подсказки. Например, в тех случаях, когда поведение персонажа кажется подозрительным и неестественным.

Поздно вечером, сидя в одном из баров Медной улицы, Яна Риштерова беседует с прислугой, выясняя информацию об одном из клиентов, который может оказаться ценным свидетелем. Прислуга ничего не знает, но бармен слышит эту беседу. Он замешан в похищении людей и, отослав помощников, решает избавиться от Риштеровой, подмешав яд в её напиток.

*Ведущий решает, что знание **химии** или **гербологии** может помочь в этом деле. Рейтинг **гербологии** у Яны равен 2, поэтому мастер говорит: «Ты уже собиралась сделать глоток, как чувствуешь едва заметный пряный аромат, исходящий от напитка. Ты слишком хорошо разбираешься в травах, чтобы спутать запах аконита с чем-то ещё».*

Бессмысленно ожидать, что игроки будут пытаться использовать все свои способности в каждой из промежуточных сцен. Иначе им придётся тратить драгоценное игровое время при каждом переходе от одной сцены к другой и фанатично проходить по списку своих способностей.

Вместо этого ведущий спрашивает, кто из персонажей обладает самым большим запасом пунктов необходимой способности. Если у двух и более игроков запас пунктов одинаковый, выбирается персонаж с наибольшим рейтингом. Если рейтинги также одинаковы, персонажи находят улику одновременно.

Простой поиск

Многие улики можно получить вообще без использования исследовательских способностей — достаточно просто оказаться в нужном месте и посмотреть в нужную сторону. Не обязательно быть профессиональным сыщиком, чтобы найти кровавый след на ковре в гостиной или заметить конверт, приклеенный с нижней стороны столешницы в местной кофейне. Для нахождения таких улик игрокам не требуется применение каких-то особых навыков.

Когда игроки говорят, что обыскивают место в поисках улики, они осуществляют так называемый *простой поиск*. Для его выполнения в своей заявке игрок должен достаточно точно определить место в рамках сцены, в котором он производит поиск:

- Я осматриваю книжные полки;
- Я заглядываю в выдвижные ящики письменного стола;
- Я обыскиваю его ящик с медикаментами. Есть что-нибудь необычное?

С другой стороны, персонажи, которые обладают подходящими способностями, могут получить улики даже если не заявляют поиск в особом месте. К примеру, используя способность **сыскное дело**, персонаж получает улику просто если оказывается в нужном месте и заявляет, что он ищет здесь улики.

Проверки

Проверки осуществляются только для общих способностей. В отличие от попыток найти новые улики, применение общих способностей далеко не всегда успешно. Провал может повлечь за собой ужасные последствия, а успех — помочь в вашем расследовании.

Но даже когда речь идёт об общих способностях, ведущий должен требовать проверки толь-

Броски кубиков

В системе **СЫЩИК** для любой проверки используется бросок обычной шестигранной кости.

ко в драматических и важных сценах или в ситуациях, требующих особых усилий.

ПРОСТЫЕ ПРОВЕРКИ

Простые проверки осуществляются, когда персонаж пытается совершить действие без явного сопротивления со стороны другого персонажа или окружающей среды. Например, вы пытаетесь перебраться через стену, взламываете замок на двери, стреляете или пытаетесь сохранить рассудок, встретившись с порождением Сомноса.

В таких случаях ведущий определяет сложность выполнения того или иного действия и назначает уровень сложности от 2 до 8, причём 2 означает, что, скорее всего, у вас всё получится, а 8, — что задание практически невыполнимо. Игрок кидает кубик, и если результат броска равен или больше указанной сложности, персонаж успешно выполняет задуманное. Перед проверкой игрок может потратить любое количество пунктов из запаса соответствующей способности и прибавить их к результату броска. Если игрок забыл оговорить перед броском, сколько пунктов из запаса он тратит, то к значению на кубике ничего не прибавляется.

В игровом мире трата пунктов из запаса способности означает особое усилие и сосредоточение со стороны персонажа, и эти усилия он может прилагать ограниченное количество раз за время игры.

Расследование пропажи людей приводит детективов в подпольный игорный клуб, расположенный в одном из складов Жестяного квартала. Владимир Собек хочет попасть на одну из игр, чтобы собрать больше информации.

*На входе он подвергается обыску. Зная, что ситуация легко может выйти из-под контроля, он не хочет расставаться с оружием и потому пытается спрятать в рукаве миниатюрный дерринджер. Ведущий решает, что здесь не помешает проверка **воровства** и назначает уровень сложности 4. Игрок, отыгрывающий Владимира, вкладывает в провер-*

НЕИЗБЕЖНЫЕ ТРАТЫ

Помните о том, что проверки нужны только в драматических сценах, когда провал может сделать игру более интересной и напряжённой. Но бывает так, что перед сыщиком стоит задача, которая требует определённых усилий, но ему при этом никто не противостоит, и он почти не ограничен во времени. В этом случае просто потребуйте траты одного-двух пунктов из запаса способности. Так вы добьётесь нужного эффекта и не превратите проходную задачу в испытание.

ку 2 пункта из запаса, сокращая его до 4. На кубике выпадает 3, и в сумме результат броска составляет 5 — проверка пройдена успешно. Облегчённо вздохнув, Владимир заходит внутрь, чувствуя в рукаве успокаивающую тяжесть оружия.

Зачастую уровень сложности проверок остаётся тайной для игроков. Однако учитывая, что игра «Янтарный город» не предполагала жёсткого давления на них и не стремится создать гнетущую атмосферу, ведущий может сообщать уровень сложности каждого действия, если сочтёт это нужным. Исключение стоит сделать лишь для проверок внимания и мистических сил.

ПОВТОРНЫЕ ПРОВЕРКИ

Проверка представляет собой единственную и лучшую попытку персонажа совершить какое-либо действие. Если что-то не удалось, вы не можете просто попытаться ещё раз, не приняв других действий, направленных на увеличение шансов на успех. Если ведущий разрешил пройти проверку ещё раз, вы должны потратить больше пунктов из запаса, чем во время предыдущей попытки. Если запас пунктов вам этого не позволяет, вы не можете попытаться совершить действие ещё раз.

Антон Смалик пробирается в комнату одного из членов городского совета. Его путь пролегал по узкому карнизу на вы-

РАЗУМНЫЕ ТРАТЫ

Часто игроки, которые впервые сталкиваются с механикой СЫЩИКА, основанной на трате и экономии ресурсов, впадают в одну из двух крайностей. Они либо экономят пункты, приберегая их для крайнего случая, либо же, наоборот, вкладывают по максимуму в любую, даже самую незначительную проверку.

Старайтесь избегать обеих крайностей. Помните, что пункты — это драматический ресурс, его трата определяет вашу значимость в каждой конкретной сцене. Приберегая их на потом, вы рискуете блеснуть лишь в краткий финальный миг истории вместо того, чтобы вносить в неё свой вклад на протяжении всего сценария.

С другой стороны, тратить все пункты раньше времени тоже не стоит. Помните, что чаще всего сложность задачи равна 4. Трата 3 пунктов почти всегда обеспечит вам автоматический успех — зачастую вам даже не придётся бросать кубик.

*соте третьего этажа. Карниз лишь немногим шире ладони, и надо приложить немало усилий, чтобы удержать равновесие. Однако Антон проваливает проверку **атлетики** и срывается вниз (несмотря на то, что вложил в бросок 2 пункта).*

Мастер решает, что это не самый интересный (хотя и допустимый) вариант развития событий, поэтому он даёт Смалику ещё один шанс. Теперь Антон должен вложить не менее 3 пунктов в проверку, сложность которой составляет 5. К счастью, у сыщика остаётся ещё 5 пунктов **атлетики**, 4 из которых он вкладывает в проверку. На кубике выпадает тройка — и Антон в последний момент успевает зацепиться рукой за карниз.

СОВМЕСТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В игре часто возникают ситуации, когда несколько персонажей берутся за одну и ту же задачу. В зависимости от их целей и условий, мо-

жет применяться одно из двух правил: помощь лидеру или помощь команде.

ПОМОЩЬ КОМАНДЕ

В некоторых ситуациях для успешности совместных действий требуется лидер, который, будучи специалистом в конкретном вопросе, решает его, а остальные помогают ему или хотя бы не мешают. Персонажи выбирают такого лидера. Он проходит проверку и может потратить любое количество пунктов из собственного запаса способности. Все остальные персонажи тратят по одному пункту из личных запасов способности, чтобы получить преимущества от действия лидера. Эти пункты не суммируются с результатом броска кубика. За каждого персонажа, который не может потратить пункты запаса на объединение усилий, потому что у него не осталось пунктов или вообще нет нужной способности, уровень сложности попытки увеличивается на 2.

*Команда пытается незаметно проследить за собирателем, укрывшемся в пещерах. Адам Вольф имеет некоторый опыт в таких делах и ведёт за собой остальных: Яну Риштерову и Антона Смалика. Антон — бывший контрабандист, ему не впервой прятаться и скрываться, он вкладывает 1 пункт **слежки** и следует за Адамом. Проблема в том, что рейтинг **слежки** Яны равен 0, она не может ничего вложить и потому сложность возрастает. Было бы проще не брать её с собой, но она была чужой и единственная, кто понимает, как устроены эти пещеры. Без неё заплутать здесь — легче лёгкого.*

Итак, команда следует за собирателем и пытается бесшумно пройти за ним по тёмным коридорам. Адам вкладывает в бросок 2 пункта и получает на кубике 3. Если бы Яны не было с ними, этого было достаточно, но вместе с ней сложность возросла на 2, и проверка провалена. Скорее всего, Яна оторвалась от группы и на одном из поворотов

нос к носу столкнулась с преследуемым собирателем. О незаметности приходится забыть.

В большинстве случаев группа просто не может одновременно выполнять одну и ту же задачу. Только один персонаж будет стрелять из револьвера. Два персонажа со способностью **предусмотрительность** проверяют не одну сумку одновременно, а каждый свою.

Помощь лидеру

Когда несколько персонажей объединяют усилия для достижения общей цели, они решают, кто из них возьмёт ведущую роль, а кто будет помогать. В этом случае все участники могут тратить любое количество пунктов из запаса способности, чтобы улучшить результат броска, однако каждый из помощников должен потратить один дополнительный пункт, чтобы принять участие в совместном действии.

Адам Вольф, Тобиас Каспар и Владимир Собек оказались заперты в одном из помещений заброшенного заводского корпуса. Дверь сотрясается от ударов головорезов одной из банд Жестяного квартала, и долго сыщикам здесь не продержаться. Они решают уйти по крыше, но для этого им нужно привести в действие подъёмник, который давно сломан. Они решают разделить усилия — пока Владимир удерживает дверь, Адам и Тобиас занимаются механизмом.

У Тобиаса осталось 4 пункта **механики**, а у Адама — 3. Они решают, что ремонтом займётся именно Тобиас, в то время как Адам будет на подхвате. Оба вкладывают по 2 пункта, но к броску добавляется не 4, а 3 из них, поскольку один пункт стал платой за участие Адама в совместном действии. На кубике выпадает 3, а значит конечный результат составил 6, что укладывается в уровень сложности.

Соглушительным скрежетом механизм приходит в движение, и сыщики бросаются к подъёмнику.

Успех при провале

Если преодоление какого-либо препятствия с использованием общей способности необходимо, чтобы перейти к ключевой сцене, считайте, что персонажи с ним справляются в любом случае, но провал при проверке ведёт к каким-то отрицательным последствиям. Например, если персонаж проваливает проверку **атлетики** при попытке перелезть через стену, он так или иначе оказался по другую сторону, но при этом вывихнул ногу, привлёк нежелательное внимание и т.д.

Это правило не защищает персонажей от потери пунктов **здоровья** или **самообладания**.

Количество персонажей, которые могут совместно работать над одним делом, определяется лишь логикой происходящего. Кроме того, если задача позволяет, они могут тратить пункты из запаса разных способностей.

Как прятаться и находиться спрятанное

В СЫЩИКЕ ведущий кидает кубики за своих персонажей, только если они активно противостоят персонажам игроков: сражения, состязания, погони и т.д. Во всех остальных случаях спорные ситуации разрешаются простыми проверками. В том числе и в ситуациях, когда герои пытаются остаться незамеченными или наоборот — пытаются обнаружить слежку.

В любой из этих ситуаций только персонажи игроков совершают проверки навыков: **притворства**, **слежки** или **внимания** — в зависимости от обстоятельства. Сложность проверки, как правило, равна 4. Однако соперники могут обладать параметрами, которые могут повысить или понизить её:

- **Модификатор бдительности** — определяет, насколько сложно остаться незамеченным для этого персонажа. У рассеянных и невнимательных соперников модификатор бдительности отрицательный, у тех, кто всегда на чеку или сосредоточенно ищет героя, — положительный.

- **Модификатор скрытности** — определяет, насколько сложно обнаружить такого противника. У неповоротливого увальня модификатор будет отрицательным, у скрытного опытного детектива — положительным.

Состязания

Состязания происходят, когда два персонажа (как правило, персонаж игрока и персонаж ведущего), пытаются друг другу помешать. Во время состязания персонажи действуют по очереди. Первый, кто получает недостаточный результат для успеха при проверке выбранной способности, проигрывает. Как правило, решение о том, кто ходит первым, принимает ведущий, если, конечно, это не очевидно из самой ситуации.

Например, в случае погони первым ходит персонаж, убегающий с места действия. Если несколько персонажей пытаются скрыться почти одновременно, то первым ходит тот, у кого рейтинг выбранной способности ниже.

Первый персонаж должен пройти проверку соответствующей способности. Если он её проваливает, состязание проиграно. В случае успеха к состязанию присоединяется второй персонаж. Так продолжается до тех пор, пока один из персонажей не провалит проверку и не проиграет состязание.

Как правило, персонажам надо преодолеть уровень сложности 4.

*В предыдущем примере двое сыщиков чинили сломанный подъёмник, пока Владимир Собек удерживал дверь, через которую пытаются прорваться бандиты. Противники решают разделиться: часть из них отправляются искать обходной путь, чтобы достать сыщиков, а двое — пытаются выбить дверь. Чтобы сдержать негодяев, Владимиру предстоит пройти состязание в **атлетике**.*

*Запас **атлетики** Владимира равен 4, у одного из бандитов — 5, у другого — 3. Их двое, а значит, совместные шансы на победу у них куда выше, чем у Владимира. Вся его надежда на то, что его товарищи справятся с ремонтом достаточно быстро.*

Сцена начинается с того, что один из бандитов бросается к двери, пытаясь опередить Владимира. Противник действует первым, вкладывая в бросок 2 пункта. На кубике выпадает 3, и результат — 5, достаточно для успеха. Владимир же, экономя пункты, вкладывает всего 1 и получает на кубике 3. В последний момент он успевает захлопнуть дверь и навалиться на неё всем телом, прижав бандиту руку выше локтя. Из-за преграды раздаётся крик боли и сдавленные ругательства.

Состязание продолжается. Во втором раунде на дверь наваливается второй бандит: он тратит 1 пункт и получает 4 на кубике. Владимир вкладывает 2 пункта, и вместе с результатом броска получает 7. Бандит сумел высвободить руку, дверь едва не поддавалась под напором, но Владимир сумел сдержать оборону.

Третий раунд. Бандиты объединяют усилия (по правилу «Помощь лидеру»), оба вкладывают по 2 пункта, добавляя к броску 3, что обеспечивает им автоуспех в этом раунде. Владимир же тратит последний пункт, но на кубике выпадает только 2.

С сухим треском дверь слетает с петель, а Собек отлетает на пол. Грохот упавшей двери сливается с лязгом механизма подъёмника. Путь к спасению открыт, но успеет ли сыщик до него добраться?

В случаях, когда у персонажей разные шансы на успех, ведущий может назначить им разные уровни сложности. Персонаж с явным преимуществом проходит проверки с меньшей сложностью. Персонаж, которому нужно преодолеть какие-то трудности, проходит проверку с большей сложностью. Если возникают сомнения, ведущий назначает меньшую сложность персонажу, имеющему превосходство.

Во время состязания и игроки и ведущий должны пояснять и рассказывать, что проис-

ходит после каждой проверки и почему их персонажи остаются в игре. Вместо того, чтобы забросить повествование и перейти к арифметическим вычислениям, вы продолжаете делать вымышленный мир живым.

Сражения

Сражения — более сложные состязания, в которых задействованы следующие способности:

- **Драка против драки:** персонажи сошлись в ближнем бою.
- **Стрельба против стрельбы:** персонажи находятся на большом расстоянии друг от друга и пытаются поразить противника с помощью огнестрельного оружия.

Первым в сражении действует агрессор. Если роли агрессора и обороняющегося определить не удаётся, сравниваются запасы **драки** или **стрельбы** каждого из оппонентов. Персонаж с большим запасом сам определяет свою роль в поединке. Разумеется, в большинстве случаев выгоднее бить первым.

В каждом раунде поединка происходит проверка используемой персонажем способности по общим правилам. В случае успешной проверки персонаж получает возможность нанести урон противнику.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

У каждого персонажа есть параметр **защиты**, равный 3 (стандартное значение) или 4 (если рейтинг **атлетики** персонажа 8 или выше). **Защита** соответствует уровню сложности, который противнику необходимо преодолеть, чтобы ранить персонажа. У второстепенных персонажей защита может быть меньше. У существ, которые обладают нечеловеческой реакцией, малыми размерами или способны исказить восприятие противника, **защита** может быть выше.

Получив на кубике значение, большее или равное **защите** противника, ваш персонаж может ранить его. Бросьте кубик снова, на этот раз для определения нанесённого урона. Результат броска меняется в зависимости от типа оружия (см. таблицу).

Вид оружия	Модификатор урона
Кулаки, ноги	−2
Небольшое импровизированное оружие, нож, бритва, кастет, свинчатка	−1
Тяжёлая дубинка, боевой шест, дерринджер	0
Топор, револьвер, винтовка или ружьё	+1

При использовании огнестрельного оружия добавьте ещё +2, если персонаж стреляет в упор.

Порождения Сомноса и другие сверхъестественные сущности могут иметь **модификатор урона** гораздо выше приведённого, независимо от того, чем они вооружены.

Персонажи не могут тратить пункты из запаса боевых способностей, чтобы улучшить результат проверки, определяющей урон.

Урон вычитается из запаса **здоровья** противника. Когда показатель здоровья персонажа падает до 0 или ниже, это оказывает на него пагубное воздействие: от слабости и незначительных ран до увечий и смерти. В отличие от других состязаний, участники сражения не «проигрывают», когда не получают нужный результат на кубике. Вместо этого они оказываются вынуждены выйти из боя, будучи серьёзно раненными или без сознания.

ИЗНЕМОЖЕНИЕ, РАНЕНИЕ, СМЕРТЬ

В отличие от большинства способностей, запас вашего **здоровья** может опускаться ниже 0. Когда такое происходит, персонаж должен пройти проверку на потерю сознания. Вы бросаете кубик, уровень сложности соответствует абсолютному значению вашего текущего запаса здоровья. При этом вы можете собраться с силами и остаться в сознании, добровольно уменьшив запас **здоровья** на выбранное вами количество пунктов. За каждый пункт, который вы тратите, добавьте 1 к результату броска кубика. Сложность проверки на потерю сознания зависит от вашего запаса **здоровья** до того, как вы его уменьшаете.



Описание действий в бою

За один раунд персонаж может совершить только одну атаку. Однако её интерпретация и описание целиком и полностью остаются на усмотрение игроков и ведущего.

При этом вовсе не обязательно, чтобы одна атака соответствовала одному удару или выстрелу. Помните об этом и не стесняйтесь во всех красках описывать действия своих героев бою. Если в каждом раунде вы просто обмениваетесь заявками «Я стреляю в него», это сводит динамичную сцену сражения к банальной арифметике и поочерёдному метанию кубов. Вместо этого скажите что-то вроде: «Увидев его силуэт, я высовываюсь из укрытия и раз за разом нажимаю на курок, пока не опустошаю весь барабан». Именно ваши описания делают вымышленный мир живым и позволяют лучше представить то, что происходит внутри игры.

Чтобы поощрить подобный подход, ведущий может позволить раз за бой восстанавливать пару пунктов боевой способности за особо интересные и яркие описания действий персонажа.

- Если ваш запас **здоровья** падает от 0 до -5, вы ранены, но ваши неглубокие раны и синяки скоро пройдут. Тем не менее, боль вас отвлекает, и вы не можете тратить пункты запаса исследовательских способностей. Кроме того, уровень сложности всех проверок и состязаний, включая **защиту** ваших противников, увеличивается на 1.

Персонаж со способностью **первая помощь** может выручить вас, потратив пункты из запаса способности. За каждый потраченный пункт **первой помощи** раненый получит 2 пункта **здоровья**. Если же персонаж оказывает **первую помощь** себе, то за каждый потраченный пункт способности он получит только 1 пункт **здоровья**. Запас здоровья можно восстановить только до того уровня, что был перед сценой, в которой персонаж получил последние ранения. Кроме того, ме-

дик должен иметь возможность обработать ваши раны, не отвлекаясь ни на что другое.

- Если ваш запас **здоровья** падает от -6 до -11, вы получили травму. Вы должны пройти проверку на потерю сознания. Независимо от того, остаётесь ли вы в сознании, вы больше не можете сражаться. Пока вам не окажут первую помощь, вы будете терять по 1 пункту **здоровья** каждые полчаса. Персонаж со знанием **первой помощи** может стабилизировать ваше состояние, осуществив проверку этой способности со сложностью 3. Но он уже не сумеет восстановить ваш запас **здоровья**.

Отправиться от тяжёлого ранения непросто. Во-первых, персонаж навсегда теряет пункт рейтинга **здоровья**. Во-вторых, даже после того как вам окажут первую помощь, вам придётся провести несколько дней в больнице или подобном месте. Количество дней, которое вам предстоит провести в отрыве от исследования, определяется абсолютным значением **здоровья**: т.е. если запас **здоровья** упал до -10, больницу вы покинете только через 10 дней. При этом ваш запас **здоровья** будет равен половине от максимального значения. На следующий день он восстановится полностью.

- Если ваш запас **здоровья** упал до -12 или ниже, вы мертвы. Вам предстоит придумать нового персонажа, который придёт на смену погибшему.

Владимир Собек сталкивается в бою с Марком Назровым, тело которого одержимо одним из обитателей Сомноса. Сражение происходит на втором этаже особняка прямо перед дверью, за которой прячется цель поисков Марка — девушка по имени Анна. Владимир пытается остановить тварь или хотя бы продержаться до прибытия товарищей. Единственное оружие, которое у него было — это двухзарядный дерринджер. Однако первый выстрел ушёл мимо цели, а второй нанёс лишь 2 единицы урона, чем только разозлил одер-

жимого. На перезарядку времени нет, и придётся столкнуться с одержимым в рукопашной схватке.

Первым действием Владимира была стрельба, поэтому сейчас действует тварь, управляющая телом Марка. Его запас **здоровья** равен 6 (после ранения), **драки** — 10. Поскольку его сила и скорость реакции намного превышают человеческие, его **защита** равна 5, а модификатор урона — 0. В запасах **драки** и **здоровья** Владимира осталось по 6 пунктов, а его модификатор урона равен -2, поскольку сражаться придётся голыми руками.

Ведущий тратит 2 пункта из запаса **драки** одержимого и получает на кубике 2. Конечный результат равен 4, и этого достаточно, чтобы пробить **защиту** Владимира. Следующий бросок определяет урон — 4. Владимир пытается выставить блок, но неожиданно сильный для человека комплекции Марка удар сметаёт его на пол. От боли у него перехватывает дыхание, но он вскакивает на ноги, готовясь продолжить сражение. Запас его **здоровья** равен 2.

Пытаясь достать монстра, он проводит серию ударов, метя в самые незащищённые места. Игрок вкладывает 3 пункта **драки** (теперь запас равен 3), получает на кубике ещё 3, и суммарный результат 6 с лихвой превышает **защиту** Марка. Однако на кубике выпадает 4, и тварь получает всего 2 единицы урона (запас **здоровья** 4). С глухим хрустом кулак Владимира врежется в переносицу Марка, и от неожиданности он делает шаг назад. По его лицу течёт кровь, заливая подбородок. Обычного человека это хотя бы замедлило, но одержимый бросается в бой с новой силой.

Ведущий вкладывает ещё 2 пункта **драки** (осталось 6), на кубике выпадает 2, и для Владимира этого оказывается достаточно. Сыщик пропускает удар и гибнет от боли, в то же время Марк, схватив его за горло, одним мощным рывком впечатывает Владимира в стену. На кубике урона выпадает 3, и запас **здоровья** сыщика опускается до -1. Он чувствует, что в глазах темнеет, но остаётся в сознании (обыч-

Увечья

Это правило можно использовать, если ведущий хочет добавить в игру мрачного реализма и сделать последствия от ранений более ощутимыми и долговременными. После получения тяжёлого ранения (если **здоровье** опустилось до -6 и ниже) у персонажа остаётся увечье, которое осложняет ему жизнь. Вместо снижения рейтинга **здоровья**, увечье повышает сложность проверок общих способностей на 1. Каких именно способностей — зависит от характера ранения:

- **Травма руки или ноги.** Персонаж хромотает или рука не всегда ему подчиняется. Возрастает сложность проверок **атлетики**.
- **Травма органов зрения или слуха.** Временное ослепление или, возможно, контузия. Возрастает сложность проверок **внимания** и **слежки**.
- **Повреждение внутренних органов.** Организм персонажа ослаблен, и ему сложнее переносить высокие нагрузки. Возрастает сложность проверок **здоровья**.
- **Жуткий шрам.** Физически персонаж в порядке, но ранение оставило на нём метку, которая бросается людям в глаза. Возрастает сложность проверок **притворства**.

Персонаж избавляется от увечья после трёх встреч подряд, в течении которых его **здоровье** не опускалось ниже 0. Если изначальное описание увечья предполагает, что избавиться от него нельзя, считается, что персонаж научился жить с ним и чем-то компенсировать его последствия. Одним словом, штраф он больше не получает.

но для этого требуется проверка **здоровья**, но в данном случае сложность равна 1, а значит, она проходится автоматически). Владимир ранен, сложность всех проверок для него повышается на 1.

Сыщик пытается вырваться из хватки монстра и метит ему по глазам. Он вкладывает 2 пункта **драки**, на кубике выпадает 3, результат равен 5. Если бы он не был ранен, этого было бы достаточно, но тяжёлое состояние Владимира накладывает на его действия свой отпечаток. Он что есть силы молотит кулаками по рёбрам и рукам Марка, но тот будто не замечает этого.

Атакует вновь одержимый, у него ещё достаточно пунктов **драки**, он тратит 2 из них, и на кубике выпадает 5. Тихо зарывчав, он поднимает Владимира на вытянутой руке и, развернувшись на месте, швыряет его в окно. Сыщик чувствует, как за его спиной вдребезги разлетается стекло, слышит ветер в ушах, а через долю секунды следует сокрушительный удар о землю. На кубике урона выпадает 5, и запас **здоровья** Владимира падает до -6. Это тяжёлое ранение, и Владимир должен пройти проверку, чтобы остаться в сознании. Он может приложить неимоверное усилие и потратить ещё пункты **здоровья**, но он понимает, что битва для него закончена и решает не делать этого.

Последнее, что он слышит перед тем, как отключиться — крик Анны из разбитого окна и топот нескольких пар ног по мостовой. Подкрепление прибыло. Возможно, ему всё-таки удалось выиграть достаточно времени...

ДОСТОВЕРНОСТЬ УРОНА

Некоторым игрокам система ранений и урона, принятая в СЫЩИКе, кажется «нереалистичной». Например, в персонажа стреляют из револьвера в упор, он получает 6 пунктов урона, и теперь его запас **здоровья** равен 2. Ведущий

описывает тяжёлое пулевое ранение, брызги крови и прочие сопутствующие последствия. Но на деле здоровье персонажа остаётся положительным, а значит, он может действовать, как ни в чём не бывало. Кажется странным, правда?

Но всё дело в том, что в СЫЩИКе запас **здоровья** — это лишь показатель того, как долго персонаж способен находиться в бою и эффективно сражаться. Пока его **здоровье** остаётся положительным, он получает синяки, царапины, ушибы, он измотан, устал и т.д. — но не более! Настоящие ранения персонаж начнёт получать, только когда **здоровье** падает ниже нуля.

Если вас заботит достоверность описаний, старайтесь придерживаться следующего принципа: даже успешная проверка какого-либо действия не означает, что сыщик выполнил его в точности так, как описывал игрок. Описание действия — это лишь попытка что-то сделать, а успех при проверке означает, что своим действием персонаж чего-то добился и сумел осложнить противнику жизнь.

Так, в этом примере с пистолетом игрок описывает действия своего персонажа следующим образом: «Приставляю пистолет к его животу и нажимаю на курок». Он бросает кубик, получает успех при проверке — но ведущий, подставля оставшиеся пункты **здоровья** противника, описывает, что тот в последний момент успел сбить револьвер в сторону и выстрел лишь немного задел его.

СРАЖЕНИЯ С БОЛЬШИМ ЧИСЛОМ УЧАСТНИКОВ

Сражение становится более хаотичным, когда в нём участвуют две группы или когда группа нападает на одиночную цель. В этом случае ведущему придётся забыть о модели агрессор/обороняющийся. Вместо этого он устанавливает порядок действий, исходя из значений запасов используемой боевой способности: **драки** или **стрельбы**. При этом учитывается то значение, которое было на момент начала боя, и в последствии установленный порядок не меняется. Если запасы равны, первым действует персонаж с большим рейтингом. Если они также равны, то персонажи игроков действуют раньше противников. В случае конфликта между двумя

персонажами игроков, первым действует игрок, пришедший на встречу раньше.

Время, необходимое для того, чтобы все персонажи в соответствии с порядком хода совершили какие-либо действия по одному разу, называется раундом. Когда заканчивается один раунд, начинается следующий.

Во время своего хода каждый персонаж может совершить атаку по любому противнику в пределах радиуса действия своего оружия.

Персонажи, присоединившиеся к сражению после его начала, действуют последними. Если несколько персонажей присоединяются к битве в один и тот же раунд, ведущий определяет очерёдность их действий по указанным выше правилам.

СИТУАТИВНЫЕ БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Во время сражения возникают ситуации, которые не сводятся к простому обмену атаками: противники ищут укрытие, готовят засады, используют подручные предметы в качестве оружия и т.д. Ниже приведён ряд боевых ситуаций, которые могут возникнуть в игре, и способы их интерпретации в терминах игромеханики.

БОЕПРИПАСЫ

Правила СЫЩИКа не уделяют особого внимания всевозможным сложностям при использовании огнестрельного оружия, характерным для большинства ролевых систем. К примеру, одна атака вовсе не обязательно означает один выстрел. Персонаж может расстрелять половину весь барабан за один раз, а ведущий опишет, что лишь пара пуль достигла цели и т.д. Поэтому на расход боеприпасов и необходимость перезарядки обращают внимание только в особо драматические моменты, когда это помогает сделать игру более интересной. В остальных ситуациях считается, что персонажи могут перезарядить оружие между раундами.

Когда перезарядка оказывается важным действием в сцене, ведущий может назначить игрокам проверку **стрельбы** со сложностью 3, чтобы они смогли быстро перезарядить оружие. Персонажи, провалившие проверку, не смогут стрелять в этот раунд.

Броня

Естественная или искусственная **броня** способна снизить урон от определённых типов оружия. Если персонаж облачён в броню, то из нанесённого ему урона сначала вычитается её прочность и только потом полученный результат вычитается из здоровья.

К сожалению, в Янтарном существует не так много видов личной брони. Ни о каких бронежилетах и речи не идёт. Единственное, что может их как-то заменить, это так называемые «жестяные куртки» — тяжёлая рубаха из вываренной сайгачей шкуры, покрытая металлическими бляхами. Горожане делали их в период особо ожесточённых стычек со степняками, и эта одежда стала одним из символов тех мрачных времён. Их всё ещё можно найти на чёрном рынке или в чьих-то личных запасах. Стоит ли говорить, что любой, кто вздумает надеть подобный наряд, привлечёт массу внимания? «Жестяная куртка» способна поглотить 1 пункт урона от огнестрельного оружия и 2 — от режущего и дробящего.

Кроме этого определённую защиту способна обеспечить обычная прочная одежда вроде охотничьей куртки, сшитой из толстой кожи. Такая броня способна поглотить 1 пункт урона от малого импровизированного оружия (или чьих-то когтей и клыков), и совершенно бесполезна против огнестрельного оружия.

Некоторые существа обладают высоким показателем естественной **брони** за счёт прочной шкуры, крепких костей или особенностей анатомии.

ДИЛЕТАНТЫ В БОЮ

Если в сражении участвует персонаж, который не обладает необходимым боевым навыком, это не значит, что он будет абсолютно бесполезен. Кто угодно может схватить револьвер и попытаться разрядить его в сторону противника.

Тем не менее, дилетанты будут обращаться с оружием крайне неумело и неуверенно. Не стоит ждать от них чудес реакции и меткости. Когда они вступают в бой, на их действия налагаются следующие ограничения:

- Дополнительный модификатор —2 к наносимому урону.

- Игрок должен объявить своё действие в самом начале раунда и не может изменить решение, даже если ситуация меняется.
- Персонаж действует последним в раунде.

ДОБИВАНИЕ

Если противник лежит без сознания, связан, обездвижен или ещё каким-то образом лишён возможности сопротивляться, считается, что его **защита** равна 0. В этом случае для атаки по нему не требуется совершать проверку боевой способности, и персонаж сразу кидает кубик для определения нанесённого урона.

Эти же правила используются в случаях, если персонажи пытаются сломать или разрушить какой-нибудь неодушевлённый предмет.

ЗАСТАТЬ ВРАСПЛОХ

Если противник нападает неожиданно и герои провалили проверку **внимания**, считается, что их застали врасплох. В первом раунде они:

- действуют в последнюю очередь;
- не получают бонусов к **защите** от высокого рейтинга **атлетики**;
- сложность всех проверок возрастает на 1;

Если сыщики сами хотят подготовить засаду, им необходимо пройти проверку **слежки**, чтобы остаться незамеченными. В обоих случаях помните о **модификаторах скрытности и бдительности** противников.

НА МУШКЕ

Если противник держит вас на мушке, и вас разделяет расстояние более двух метров, попытка броситься к нему и выбить оружие может очень дорого стоить. Считается, что он успевает разрядить весь барабан до того, как вы до него доберётесь. В этом случае он не совершает проверку атаки, а просто кидает кубик урона, а затем утраивает полученный результат. Причём после того, как были учтены все модификаторы урона. Поэтому мало кто рискнёт броситься на вооружённого противника с голыми руками.

Если у вашего противника есть пистолет, но он не держит его наготове, вы можете ринуться к нему и попытаться вырвать оружие из его рук. Если у него есть оружие, но он не заметил

вашего присутствия, вы также можете попытаться наброситься на него. Между персонажами начинается состязание в **драке**, которое решит, у кого из них останется пистолет и кто будет стрелять. Победитель бросает кубик для определения урона, нанесённого проигравшему, при этом учитывается как **модификатор урона** оружия, так и модификатор выстрела с близкой дистанции +2.

УКРЫТИЕ

Обычно в перестрелке сражающиеся стороны будут искать хоть какое-нибудь укрытие, прятаться за стенами, мебелью и т.д., подвергая себя опасности лишь на несколько секунд, чтобы выстрелить в противника. В правилах **СЫЩИКА** рассматриваются три типа укрытий:

- **Без укрытия:** между вами и противником, стреляющим в вас, нет никаких преград. Ваша **защита** уменьшается на 1.
- **Частичное укрытие:** вы наполовину открыты. Ваша **защита** остаётся неизменной.
- **Полное укрытие:** вы полностью защищены от пуль кроме тех моментов, когда выглядываете из укрытия и стреляете в ответ. Ваша **защита** увеличивается на 1.

Проверки самообладания

Не только физические ранения и травмы могут вывести вашего персонажа из игры. Во время расследований его разум также подвергается тяжёлым испытаниям. Даже обычная схватка, в которой персонаж рискует погнать оставляет след на его психике, что уж говорить о встрече с порождениями Сомноса или степными легендами.

Всякий раз, когда вы сталкиваетесь с каким-то пугающим, шокирующим событием, вы должны пройти проверку **самообладания** со сложностью 4. В случае успеха вы сумели справиться с собой и сохранить присутствие духа. Если вы провалились, то теряете несколько пунктов из запаса **самообладания** и становитесь на один шаг ближе к безумию. Количество потерянных пунктов зависит от того, насколько сильным потрясением может стать для персонажа пережитый опыт. Примеры приведены на следующей странице.

Как и в случае со всеми другими проверками общих способностей, вы можете тратить пункты из запаса **самообладания**, чтобы улучшить результат броска кубика. Тем не менее, не стоит тратить больше пунктов, чем вы потеряете в случае провала.

Ведущий может накладывать модификаторы на сложность проверки **самообладания** в зависимости от ситуации и того, насколько близко она затрагивает конкретного персонажа.

Персонажи проходят проверку **самообладания** только один раз за сцену. Количество пунктов, которое рискует потерять персонаж, соответствует самому серьёзному потрясению, выпавшему на его долю.

НЕРВЫ НА ПРЕДЕЛЕ

Даже если после потери пунктов запас **самообладания** остался положительным, не забывайте отыгрывать реакцию персонажа. Это делает игру гораздо ярче и интереснее. Чем больше пунктов теряет персонаж, тем более заметны последствия:

- **1–2 пункта:** персонаж бледнеет, его движения становятся более резкими, а речь — менее обдуманной.
- **3–5 пунктов:** персонажа бьёт дрожь, дыхание сбивается. В разговоре он нервно и неуместно хихикает или, наоборот, уходит в молчание и отвечает только в случае необходимости.
- **6–8 пунктов:** в глазах темнеет, а руки и ноги наливаются тяжестью, персонажу кажется, что он вот-вот упадёт в обморок. Кто-то надеется на эту желанную передышку, кто-то, напротив, отвечает на это вспышкой ярости и теряет остатки самоконтроля.

Не забывайте ещё и о том, что последствия психических травм и психические заболевания (см. ниже) могут иметь собственные внешние проявления. Если ситуация к этому располагает, самое время вспомнить о них.

Потеря самообладания

Как и **здоровье** персонажа, его **самообладание** может опускаться ниже 0.

Потеря пунктов самообладания

Событие	Потеря пунктов
Вы подвергаетесь угрозе получить травму или ранение: падение с высоты, авария на дороге, уличное ограбление и т.д.	2
На вас нападает человек с явным намерением вас убить	3
Вы встречаетесь с каким-то сверхъестественным существом	4
Вы становитесь свидетелем чьей-то ужасной смерти	4
Вы узнаете, что погиб близкий и дорогой вам человек	5
Вы находите тело близкого вам человека	6
На вас нападает сверхъестественное существо	7
Близкого вам человека жестоко убивают на ваших глазах	8

Пусть решают игроки

Обычно именно ведущий решает, насколько значительным является потрясение для персонажей, и определяет моменты, в которые им необходимо пройти проверку **самообладания**. Однако в некоторых случаях он может договориться с игроком и позволить ему самому решать, насколько серьёзному испытанию подвергается рассудок персонажа.

- Если запас **самообладания** падает от 0 до —5, вы потрясены. Сложность всех проверок общих способностей увеличивается на 1, и вам тяжелее применять исследовательские способности. Если вы хотите потратить пункты исследовательской способности, перед этим придётся пройти проверку **самообладания** со сложностью, равной абсолютному значению её запаса (иначе говоря, —3 соответствует 3 и т.д.). Как и в остальных случаях, вы можете тратить пункты для улучшения броска, ещё сильнее понижая запас.
- Если ваш запас **самообладания** падает от —6 до —11, вы получаете психическую травму. Это шрам на вашей психике, который остаётся с вами даже после того, как запас будет восстановлен до нормального состояния (см. ниже). Кроме того, персонаж безвозвратно теряет один пункт рейтинга **самообладания**. При этом он по-прежнему шокирован и не может использовать исследовательские способности.
- Если ваш запас **самообладания** падает ниже —12, вы неизлечимо безумны. Персонаж ещё может совершить какой-нибудь безумный, самоубийственный поступок, но на этом история для него заканчивается. Если он выживет, остаток жизни он проведёт в «Белом ясене» или подобном учреждении.

Безумие

Психическая травма, которую получает персонаж может принимать разные формы в зависимости от того, какое событие стало её причиной.

Травматический невроз

Если происшествие, вызвавшее у вашего персонажа психологическую травму, не носило сверхъестественного характера, он страдает от травматического невроза. Его преследуют сны о случившейся трагедии, а во время бодрствования он испытывает постоянное беспокойство и тревогу, ожидая, что пережитый им кошмар может повториться вновь. Если текущая ситуация напоминает сыщику о произошедшем, он проходит проверку **самообладания** (со сложностью 4) и в случае провала впадает в ступор. Последнее означает, что он лишается возможности предпринимать какие-либо действия в течение ближайших пятнадцати минут. Кроме того, на протяжении двадцати четырёх часов после этого события он страдает от потрясения.

Наличие невроза не влияет на исследовательские и межличностные способности сыщика до тех пор, пока он не столкнётся с факторами, вызывающими шок, и не потерпит неудачу при проверке самообладания, как это описано выше.

Психические заболевания

Если психическое заболевание было вызвано не прямым столкновением с опасностью смерти и не связано с царством снов, персонаж обретает одну из следующих форм безумия. Вы можете бросить обычный кубик, чтобы выбрать подходящий вариант или выбрать подходящий вариант вместе с другими игроками.

- **Бредовые идеи.** Ведущий и остальные игроки решают, какая часть реального мира оказывается неправдой. И всегда была неправдой. Остальные персонажи старательно отыгрывают собственное неведение и незнание об этом факте. Таким образом, только сам сыщик знает о том, что случилось, или думает, что знает.
- **Мания убийства.** Ведущий уводит игрока и сообщает ему, что его персонаж знает, что один из других персонажей игроков — не человек, а некое сверхъестественное создание: к примеру, степной дух или одержимый. Персонаж игрока — единственный, кто знает об этом, и он знает, как можно убить чудовище.

- **Мания величия.** Когда персонаж проваливает проверку одной из своих способностей в особо драматической ситуации, ведущий говорит, что его попытка оказалась успешной, затем просит игрока покинуть комнату. После это ведущий рассказывает другим игрокам, что на самом деле произошло, и зовёт страдающего манией обратно.
- **Раздвоение личности.** В стрессовых ситуациях другой игрок получает контроль над персонажем, говорит и действует от его лица, как будто это абсолютно другой человек.
- **Фобия.** Игроки и ведущий выбирают определённый фактор, который вынуждает героя реагировать неадекватно. Когда сыщик с психическим заболеванием сталкивается с этим фактором, ведущий в деталях описывает угрозу, которую представляет для него окружающая обстановка (разумеется, мнимую, но игроку вовсе не обязательно знать об этом). Если персонаж всё ещё хочет остаться в непосредственной близости от объекта фобии, ему придётся против проверки **самообладания**, но даже в этом случае он страдает от эффектов потрясения, описанных выше.
- **Потеря памяти.** Остальные игроки договариваются, что в прошлом с персонажем произошло какое-то значительное событие, о котором он совершенно ничего не помнит. Например, что он был женат, убил кого-то, написал популярную монографию или что-то в этом роде. Теперь персонажи, которые встречаются персонажам, упоминают об этом факте из жизни сыщика, о котором он сам ничего не знает.

ЯНТАРНОЕ БЕЗУМИЕ

Это особая форма безумия мистического толка, характерная исключительно для Янтарного города. В отличие от других психических заболеваний Янтарное безумие имеет собственные причины возникновения и не может быть вызвано потерей пунктов **самообладания**. Подробнее о том, как это происходит, см. стр. 92.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ САМООБЛАДАНИЯ

Персонаж со способностью **ободрение** может потратить пункты из её запаса, чтобы помочь другому персонажу восстановить его запас **самообладания**. За каждый потраченный пункт **ободрения** персонаж получает 2 пункта **самообладания**.

Если персонаж страдает от приступа психического расстройства, ведёт себя странно и буйно, другой персонаж может потратить 2 пункта **ободрения**, чтобы привести его в чувство. Это временная мера, но до конца текущей сцены персонаж с психическими отклонениями будет вести себя рационально.

ИГРЫ РАЗУМА

Психическое заболевание может быть вылечено после долгого наблюдения и ухода с применением способности **ободрение**. В начале каждого сценария в сцене пролога, предвещающей основные действия, персонаж, оказывающий помощь психически больному, проходит проверку **ободрения** со сложностью 4. После трёх последовательных успешно пройденных проверок и трёх следующих друг за другом сценариев, в которых запас пунктов **самообладания** психически больного персонажа остаётся положительным, персонаж излечивается. Тем не менее, если персонаж снова начинает страдать каким-либо психическим расстройством, к нему снова возвращается его старое заболевание. На этот раз — навсегда.

Успешная проверка **ободрения** в течение сценария помогает улучшить состояния персонажа с психическим заболеванием. Использование этой способности подавляет симптомы до тех пор, пока он не потеряет ещё несколько пунктов **самообладания**.

Приключения в царстве снов

Одна из особенностей игрового мира «Янтарного города» заключается в том, что часть приключений частично или даже полностью будет проходить в царстве снов. Местом действия могут стать сновидения самих персонажей или людей, с которыми они столкнутся в ходе расследования. Если действие игры перемещается

в царство снов, есть несколько важных правил, которые следует учитывать.

Здесь изложены лишь общие правила игромеханики, о которых важно знать игрокам. Более подробная информация о том, как устроено царство снов, и какие законы в нём действуют, можно найти на стр. 87.

Сомносургия

Как уже не раз говорилось, сны в Янтарном городе гораздо ярче и реалистичнее тех, к которым мы привыкли. Здесь сложно отличить одно от другого, если только специально не тренировать для этого свой разум. Многие так и поступают и развивают так называемое умение **сомносургии**. Это специальный набор техник, который позволяет сновидцу менять сон по своему усмотрению, вызывая нужные образы и сюжеты. Опытный и умелый сомносург в своих собственных снах почти всемогущ.

Кажется, что всё просто, верно? Так и есть, но только до тех пор, пока персонаж видит свой собственный сон. Если же в него вторгается кто-то ещё, если автором сна является ловец или одно из порождений Сомноса, сновидение больше не подчиняется спящему. Оно становится гораздо опаснее, а жертва такого воздействия далеко не всегда вообще просыпается.

Именно этот вид снов представляет для игры наибольший интерес, и именно о нём пойдёт речь далее.

Границы возможностей

Если сон сыщика создан кем-то ещё (или же герой тем или иным образом оказался в чужих грёзах), он больше не способен воздействовать на материю сна, каким бы умелым сомносургом он ни был. Иначе говоря, он не может менять сюжет сна, создавать детали сновидения и отдельные его образы.

Однако это не значит, что он совершенно бессилен. Если герой знает, что происходящее — лишь сон, он не ограничен возможностями своего физического тела. Находясь во сне, сыщик может тратить пункты **сомносургии** для проверок любых общих способностей в соотношении 1 к 1.

При этом герой вовсе не обязан подчиняться тем физическим законам, к которым привык в реальности. Он может совершать действия, которые в реальном мире были бы обречены на провал: ломать стены голыми руками, прыгать на невероятную высоту, дышать под водой и т.д.

Если, конечно, он будет готов поверить в это.

Каждое подобное действие требует дополнительной проверки **сомносургии** со сложностью 4. В случае успеха персонаж способен подчинить себе реальность сна и сделать нечто невероятное. Сложность проверки общей способности, связанной с действием, может быть весьма высока, и вряд ли персонаж добьётся успеха без вложения пунктов **сомносургии**.

Расследование серии загадочных смертей приводит сыщиков в дом человека по имени Павел Криспин. Если их подозрения верны, убийца воздействует на своих жертв через сны, и Павел должен стать следующим в списке. Однако когда они прибывают на место, выясняется, что они опоздали: Криспин мечется в горячечном бреду, а его домочадцы не могут разбудить его в течение уже нескольких часов.

Желая спасти Павла, один из сыщиков, Ольга Дворак, сходит в его сон, используя свои способности ловца (вложив 3 пункта, она без труда проходит проверку со сложностью 5). Оказавшись по ту сторону сна, Ольга обнаруживает себя в огромной библиотеке, обвальной огнём. Вокруг бушует пламя, и уже через несколько секунд Ольге становится сложно дышать.

Оглядевшись вокруг, она замечает Павла, который забился в дальний угол, соорудив себе ненадёжное укрытие из обрушившихся книжных полок и перевёрнутой картотеки.

Задаваясь от дыма, Ольга пытается убедить его пойти с ней. Она хочет вывести его из этого ада, но Павел слиш-

ком напуган и не верит, что она способна что-то изменить. Ольга решает доказать ему обратное. Она сосредотачивается, глубоко вдыхает — и не обращая внимания на огонь, идёт к импровизированному укрытию Криспина.

Нужно действительно постараться, чтобы остаться невредимым в этом пекле, и потому ведущий назначает проверку здоровья со сложностью 8. Игрок Ольги сначала проходит проверку **сомносургии**, вкладывая в неё 1 пункт. На кубиках выпадает 4, и теперь она может пройти проверку **здоровья**. Вложив 2 пункта из его запаса, она добавляет ещё 4 из запаса **сомносургии**. На кубике выпадает 3, и суммарный результат составляет 9.

Дрожащий от ужаса и боли Павел Криспин с изумлением наблюдает, как прямо сквозь бушующее пламя, не обращая внимания на удушливый дым и невыносимый жар, к нему подходит невысокая девушка и протягивает ему руку. После этого он готов идти с ней куда угодно.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Оказавшись во сне, созданном чьей-то чужой волей, персонаж оказывается в западне и не может проснуться по собственному желанию. Кто бы ни плёл паутину сна персонажа, вместе с ней он создаёт ключевые точки — *узлы*, которые должны быть разрушены, чтобы сознание персонажа могло обрести свободу. Пока это не будет сделано, проснуться он не сможет. Простейший случай — это чудовища, которые пытаются убить сновидца. Сон продолжается, пока они остаются живы. Однако есть куда более сложные и изощрённые способы Плетения сна: он может быть завязан на какое-либо место, предмет, образ и даже эмоцию сновидца.

Опытный сомносург может попытаться прочувствовать примерное расположение узлов плетения, что потребует проверки **сомносургии** со сложностью 4. Хотя зачастую это оказывается излишним: это ключевые точки всего Плетения. Всё сновидение выстраивается вокруг них, и зачастую их значимость очевидна сама по себе.

ГРАНИЦЫ НЕВЕРОЯТНОГО

Если возникают вопросы относительно того, насколько «невероятно» то или иное действие, и требуется ли для его выполнения дополнительная проверка **сомносургии**, примите в качестве критерия его сложность. Если она составляет 8 и выше, задача определённо стремится к невозможной и без дополнительного испытания воли сомносурга не обойтись.

СРАЖЕНИЯ И УРОН

Если в Сомносе приходится сталкиваться с враждебными сущностями и ввязываться в бой, помните, что это куда опаснее, чем может показаться. Телам персонажей ничего не грозит, они с комфортом спят в своих постелях. Опасаться стоит за их разум. Любой урон **здоровью** отражается на их **самообладании** — со всеми вытекающими последствиями. Сложно считать порождения Сомноса лишь мимолётными видениями, когда они рвут тебя на куски.

СРОДСТВО К СОМНОСУ

Как и во многих других ситуациях, ведущий никогда не кидает кубики за своих персонажей, если они пытаются воздействовать на сыщика через его сны. Вместо этого сам сыщик проходит проверку **сомносургии** на сопротивление этому воздействию. Поскольку разные существа обладают разной силой, возможностями и умениями, они обладают специальным параметром **сродство к Сомносу**, который выступает в качестве модификатора к сложности проверки.

У неопытного и неумелого ловца снов он может быть равен —1, у настоящего мастера своего дела — +1 и +2. У обитателей Сомноса и сверхъестественных сущностей он может быть гораздо выше.

Это правило относится к воздействию на персонажа «извне» — на попытки создать Плетение сна, сковывающее сознание героя. Когда действие доходит до прямого столкновения

в Сомносе, оно проходит по обычным правилам и **модификатор родства** не учитывается.

Восстановление запаса

Пункты, потраченные из запасов различных способностей, восстанавливаются по-разному в зависимости от их важности для повествования.

Запас пунктов **здоровья** восстанавливается в течение игры — по 2 пункта за каждый день отдыха. Раненые персонажи восстанавливают запас **здоровья** с разной скоростью, находясь в больнице (см. стр. 47). Применение **первой помощи** может восстановить ограниченное количество пунктов запаса **здоровья** в течение одной игры.

Применение **ободрения**, а также использование талисманов позволяет частично восстанавливать запас пунктов **самообладания** во время сценария. Полное восстановление возможно только по его завершению. Причём это возможно только в том случае, если у сыщика была возможность передохнуть и сохраняется связь с людьми и местами, которые являются его точками опоры.

Запасы физических способностей **атлетики**, **драки** и **стрельбы** полностью восстанавливаются по прошествии суток в игровом мире со времени последней траты пунктов.

Запасы остальных общих способностей восстанавливаются после завершения сценария, как и запасы исследовательских способностей.

Развитие персонажа

В конце расследования каждый игрок получает по одному пункту на приобретение и развитие способностей за каждую игровую встречу, в которой он участвовал (чаще всего сценарий развивается в течение нескольких трёх-четырёхчасовых игр; если ваши встречи длиннее, можете увеличить количество пунктов опыта, которые получают сыщики). Если дело было завершено успешно (все плохие парни получили по заслугам, а невинные жертвы спасены), персонажи получают ещё по одному пункту опыта.

Игроки, персонажи которых погибли в ходе истории, получают пункты развития только за игровые встречи с участием новых, выживших персонажей.

Эти пункты можно потратить на развитие исследовательских или общих способностей. Вы можете

развить имеющиеся способности или приобрести новые. Для сохранения правдоподобности можете считать, что новые способности на самом деле были у вашего персонажа всё время, но он начал ими активно пользоваться совсем недавно.

ИЗМЕНЕНИЕ РЕПУТАЦИИ

Каждое завершённое дело не только делает персонажей опытнее и наделяет их новыми знаниями, но и влияет на их отношение с самим Янтарным. Кому-то они успели спасти жизнь, кому-то — перешли дорогу и расстроили все планы. У группы появляются новые друзья и новые враги, а самое главное — их действия привлекают всё больше внимания.

По завершению каждого игрового сценария ведущий оценивает действия персонажей и их последствия. В зависимости от результата он может повысить или понизить репутацию группы на единицу. При этом её значение не может быть выше 4 и ниже -4.

Изменение отношения жителей города к сыщикам зависит от следующих факторов:

Потенциальная польза или вред для города. К чему приведут действия героев? Как они повлияют на отдельные фракции?

- **Степень публичности.** Кому стало известно об их действиях? О чём напишут в газетах? О чём будут судачить за стойкой в местном баре?
- **Степень риска и самопожертвования.** Если в ходе расследования персонажи ставят на кон свою жизнь, карьеру, состояние или доброе имя, будьте уверены, это не останется незамеченным.
- **Текущее отношение.** Когда люди сформировали о героях определённое мнение, они будут ждать, что те будут ему соответствовать. Мелкое злодеяние вроде карманной кражи вряд ли подпортит репутацию изгоя — наоборот, укрепит мнение о нём. А вот местному герою его не простят.

Как правило, в результате каждого сценария репутация меняется только на единицу. Но в исключительных случаях это цифра может быть гораздо больше.

Персонажи ведущего

Система СЫЩИК, насколько это возможно, ориентирована на персонажей игроков. Поэтому описания персонажей ведущего выглядят проще, а проверки они совершают гораздо реже.

Способности

Зачастую вам потребуются параметры только для тех персонажей или чудовищ, с которыми детективы могут вступить в схватку. Всем остальным достаточно обычного словесного описания, определяющего, к примеру, межличностные способности, использование которых при общении с персонажем будет уместнее всего. Сами они не обладают ни исследовательскими, ни общими способностями.

Даже в случае потенциальных противников интерес представляют только те способности, которые будут использованы в бою или погоне: **атлетика, драка, стрельба и здоровье**. Правила по **защите** и урону аналогичны таковым для персонажей игроков. Во всяком случае, если речь идёт о противниках-людях.

Проверки

Персонажи ведущего проходят проверки только в случае активного и напряжённого противостоя-

ния сыщикам. Во всех остальных случаях проверки проходят персонажи игроков. Именно для этого в игру введены **модификаторы бдительности и скрытности**, а также параметр **сродства к Со-мносу**. К примеру, всякий раз, когда к персонажам подкрадывается противник, не он проходит проверку **слежки**, а один сыщиков — проверку **внимания** с **модификатором скрытности** противника.

То же самое касается и любых других проверок. Если персонажи могут как-то повлиять на исход ситуации, дайте им понять это и предоставьте возможность потратить пункты подходящей способности. Если же они не могут ничего изменить, тем более не нужно проходить никаких проверок за персонажей ведущего. Так вы только создадите непредсказуемую для себя ситуацию, но не добавите в игру ничего нового и интересного.

К примеру, если сыщики пытаются допросить одного из часовых Комбината, и он уже готов расколоться, не нужно проходить за него проверку **самообладания**. Вместо этого дайте игрокам понять, что часовой нервничает и предоставьте возможность использовать **успокаивание** или **запугивание** для того, чтобы вытянуть из него нужные сведения.

Что представляют собой пункты запаса?

Пункты запасов способностей — абстрактное понятие, определяющее, как именно каждый персонаж может получить свой шанс выйти на передний план в общей картине. Если ты делаешь что-то выдающееся, ты тратишь маленький кусочек того времени, в течение которого ты являешься главным действующим лицом. Более активные игроки потратят пункты запасов раньше, чем более сдержанные, если они не будут более тщательно выбирать моменты, когда стоит блеснуть своими знаниями и умениями.

Пункты из запасов не являются каким-то ресурсом или чем-то материальным в игровом мире. Игроки в курсе их наличия, но не персонажи. Незнание членов команды сыщиков о пунктах и запасах способностей сродни тому, как герои сериалов не замечают рекламных пауз, неписанных правил о том, как выстраивается сцена, и того, что события только накаляются.

Наиболее наглядно это показано на примере исследовательских способностей, которые являются основой игры. Восстановление запаса пунктов связано исключительно с технической стороной — с длительностью эпизода.

Тем не менее, если запас какой-то способности может расцениваться как некий ощутимый для персонажа ресурс, то и восстановление запаса происходит более реалистично с точки зрения игрового мира. Уменьшение количества пунктов здоровья ощутимо для персонажа и выражается в полученных им ожогах, порезах, болях и общей усталости. Потеря **самообладания** менее ощутима, но отражается на действиях персонажа и его психическом состоянии. Физические способности, зависящие от степени утомления организма и скорости реакции, рассматриваются с учётом требований реалистичности.



Добро пожаловать в Янтарный

Первое, о чём придётся предупредить игроков, — мир этой игры нарочито сужен до размеров одного-единственного маленького города, который вырван из пространства и потока времени. Здесь множество анахронизмов, противоречий и просто неточностей. Этим и живёт Янтарный. Это и есть та сцена, на которой разворачивается действие игры и вершится история города и его жителей. Всё остальное — лишь приложение, необходимое для задания контекста, не более того.

Эта глава предназначена в первую очередь для игроков, и в ней представлены те сведения, которые лежат на поверхности. Самая общая информация, доступная любому жителю Янтарного. Разумеется, помимо этого, город хранит немало тайн и секретов, которые раскрываются в следующих главах. Игрокам в них лучше не заглядывать, чтобы не испортить впечатление от дальнейшей игры.

Общие сведения

Уровень технического развития в Янтарном городе примерно соответствует Европе 20-х годов XX века. Если вечером прогуляться по его узким

улочкам, освещённым леденцово-жёлтым светом электрических фонарей, можно встретить прохожих, одетых в костюмы-тройки, длинные пальто и шляпы-федоры. Дамы — в длинных платьях без корсетов и, возможно, шаль — осень в этих местах задерживается едва ли не на полгода.

Рабочий люд одет попроще: рубашка, жилет, сдвинутая набекрень кепка. А уж собирателя из Комбината так и вовсе легко узнать по форменному комбинезону и характерному железному запаху, царящему в пещерах.

Говорят, что в Столице от автомобилей не протолкнуться, и на улицах постоянно случаются заторы, но здесь количество машин можно пересчитать по пальцам. Конный транспорт остаётся более популярным, и в качестве наёмного экипажа чаще всего используется гиг. Если вообще используется — город совсем невелик, и его без особого труда можно пройти из конца в конец менее чем за час.

В домах жителей можно увидеть такие вещи как граммофоны, печатные машинки, фотоаппараты с фотопластинами, а в тех, что побогаче и поновее, есть даже телефонные аппараты. Они, правда, безномерные и коммутация происходит за счёт работы оператора на местном почтовом отделении.

Топология

Янтарный — это не город-утопия, не картонный макет, он живёт и развивается по закону любой городской среды. Здесь есть свои романтические уголки и тихие улочки, богемные кварталы, яркие ресторанные улицы в центре — и гниль страшных полузаброшенных домов на окраинах.

Условно город можно разбить на четыре части, которые застраивались в разное время и отличаются архитектурой, структурой и шириной улиц.

Слухи и сплетни

В этом разделе вам встретятся врезки с деталями жизни города и слухами, которые ходят среди его жителей. Эти сведения не привязаны ни к одному конкретному делу, но добавляют в игровой мир интересные подробности. Некоторые из них могут даже стать новой зацепкой в расследовании, но по большей части это просто обрывки случайных разговоров или газетных заметок, на которые могут наткнуться герои в ходе своих поисков.

СЕВЕРНАЯ ЧАСТЬ

Самая старая часть города — массивные каменные дома, возраст которых насчитывает пару столетий. В былые времена здесь располагались цеха по переработке янтарного сырья, добываемого в пещерах, но сейчас им на замену встал Комбинат — здание-колосс, спроектированное безумной Дагмар Шиллер. Здание размером с целый квартал нависает над городом, в нём сосредоточено всё янтарное производство города.

Вместе со строительством комбината были перестроены ближайшие улицы, на которых теперь обосновались ремесленники и владельцы ювелирных лавок. Здесь расположены такие улицы, как Глубинная, Часовая, Ювелиров, Гранильщиков и Сонная. Граница с западной частью проходит по Медной улице, а с восточной — по Горной.

ВОСТОЧНАЯ ЧАСТЬ

Ещё одна старая часть города: те же длинные извилистые улицы, вымощенные камнем, те же приземистые дома, те же черепичные крыши. Однако судьба этого района сложилась иначе. С ростом города люди селились ближе к центру и рыночной площади, а здесь остался только фабричный люд да собиратели. После строительства Комбината, когда те, кто смог себе это позволить, перебрались ближе к нему, немалая часть этого района превратилась в трущобы.

В этой части находятся улицы Жестяная, Собирателей, Фабричная, Рассветная и Тихая. Здесь же расположен железнодорожный вокзал Янтарного города, недалеко от которого находятся немногочисленные фабрики и склады. Граница этой части города проходит по улицам Горной и Железной.

ЗАПАДНАЯ ЧАСТЬ

К моменту строительства этой части города добывать камень в каменоломнях становилось всё сложнее, поэтому здесь совсем немного каменных зданий — городская управа и несколько старинных особняков. Остальные — двух-трехэтажные дома, сложенные из мелкого красного кирпича.

Это административный и торговый район города: городской почтамт, здание управы, полицейский участок, рынок — всё это находится здесь. К этому району относятся улицы Зелёная, Чернильная, Часовая, Коричная, Медная, Горная и Имбирная. Граница с западной частью проходит по Гончарной улице, а к северу расположен мост через реку Крахос, который приведёт к Гарите.

ЮЖНАЯ ЧАСТЬ

Самая новая часть города — аккуратные прямые улицы, выстроенные в соответствии с выверенным планом, благополучные районы, в которых селится средний класс Янтарного. Здесь же находятся больница, библиотека и высокая школа.

К этой части относятся улицы Печатная, Искусств, Пепельная и Степная. Граница этой части города проходит по улицам Гончарной и Железной.

Чернильная улица

УПРАВА

Формально управу должен возглавлять городской голова, в подчинении которого находится совет помощников, каждый из которых отвечает за определённую сферу жизни города. На деле эта должность пустует многие годы, и все в Янтарном к этому давным-давно привыкли, доверив управление совету. В него входит четыре представителя, каждый из которых выбирается жителями города:

- Томас Шебест — главный судья Янтарного.
- Михаил Стравин — прибывший из столицы промышленник, в его ведомстве находится Комбинат и весь янтарный промысел.
- Людек Шварц — на нём цеховое производство, немногочисленные фабрики, не относящиеся к янтарному промыслу.
- Милада Влахова отвечает за культурную жизнь города и его образовательную сферу.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

Полицейский участок Янтарного расположен в начале Совиной улицы. Невысокое кирпичное здание почти сливается с остальными, и выделяет его только синий фонарь над парадным входом.

Вход для задержанных находится с обратной стороны, и им пользуются не так часто. На первом этаже расположен зал общей работы с несколькими письменными столами и несколько камер предварительного заключения. На втором этаже — кабинет шерифа и помещение для проведения бесед. Подвал отведён под архив и хранилище вещдоков. Не так давно там пытались оборудовать лабораторию криминалистики — по инициативе шерифа, который стремился взять на вооружение новые методы ведения расследований. К сожалению, пока ещё мало кто в управлении обладает необходимыми навыками для работы в ней.

ШЕРИФ

Заправляет этим оплотом закона и порядка шериф Карел Стибор. Ему чуть меньше пятидесяти лет, последние десять из которых он провёл на этом посту. В городе его уважают, а кто-то даже побаивается, вспоминая его старые заслуги.

Своё место и репутацию Карел заслужил несколькими громкими делами, первым из которых стал арест Стаха Резника — преступника, скрывавшегося от Фактотума. Он пытался найти убежище в Янтарном, но во время совместной операции Карел (тогда ещё только помощник шерифа) отлично себя проявил, спас фактора, хотя и получил пулю в живот. Ранение едва не стоило ему жизни, но не в последнюю очередь благодаря ему он сделал карьеру: история быстро облетела город, и о ней вспоминают до сих пор.

Карел бывает суров, он, возможно, несколько отстал от жизни, но своё дело знает, а самое главное — знает едва ли не каждого в этом городе и умеет найти к нему подход. В последнее время шериф отошёл от дел и занимается в основном административной работой. Кто-то говорит, что он ударился в политику и метит в совет, кто-то — что у него начало сдавать здоровье. Так или иначе, теперь оперативной

ПОЛИЦЕЙСКИЕ ПРОЦЕДУРЫ

Правовые нормы и принципы, которыми предстоит руководствоваться персонажам во время расследования, по большей части соответствуют тем, которые мы привыкли видеть в детективных сериалах:

- Для проникновения в чьё-то жилище необходим ордер, для получения которого необходимы веские основания. Его можно получить через шерифа или напрямую у судьи. Исключения составляют случаи, когда есть основания считать, что людям внутри нужна срочная помощь и вмешательство полиции совершенно необходимо. Обоснованность действий обычно впоследствии разбирается в суде.
- Применение оружия допустимо только в случае непосредственной угрозы жизни — своей или гражданского населения.
- Задержание свидетеля, либо подозреваемого без предъявления обвинения возможно на срок не более суток.

Альтернатива всем этим ограничениям — не попадаться. Помните о том, что даже если вас не смогут уличить в том или ином нарушении, может пострадать ваша репутация, а последствия у этого в Янтарном могут быть очень серьёзными.

Замечание для ведущих: разумеется, здесь приведены только самые базовые принципы. Если они кажутся слишком условными, и вы хотите сделать игру более «реалистичной» и достоверной, вы вполне можете добавить больше процедурных норм, которым должны следовать персонажи. Но убедитесь в том, что вашим игрокам такой стиль игры будет действительно интересен. В конце концов, детективная игра должна быть динамичной и концентрироваться на самом расследовании. Все сложные правовые вопросы, отчёты и бюрократию лучше оставлять за кадром повествования.

работой всё чаще занимаются его помощники и те, кого они сочтут нужным привлечь для ведения расследования.

РАБОТА ПОЛИЦИИ

Янтарный — совсем небольшой город, поэтому весь штат полиции насчитывает дюжину человек: шериф, пара его помощников и десяток констеблей для выполнения рутинной работы. До недавнего времени самыми серьёзными преступлениями, с которыми имела дело полиция, были проникновения со взломом, пьяные драки и изредка — наркотики. В среднем проходит около тридцати дел в неделю, но по большей части это сущая мелочь, которая занимает больше бумажной возни чем настоящей работы детектива.

Так было раньше. Сейчас многое изменилось: несчастные случаи, помешательства, вспышки агрессии, просто странные происшествия, которые требуют вмешательства полиции. Тут дело даже не в количестве копов, а в том, что нужны те, кто готов взвалить это на себя и сможет с этим разобраться. Шериф прекрасно знает об этом и потому смотрит сквозь пальцы на привлечение к работе гражданских или небольшое нарушение процедур, если это необходимо для дела. В рамках разумного, конечно.

ОРУЖИЕ В ЯНТАРНОМ

Правом на его ношение обладают только служащие полиции и сообщество охотников. В остальных случаях оно находится под запретом. Формально.

Проблема в том, что этому запрету чуть больше десяти лет, а до него торговля была практически свободной. Достать оружие было непросто, однако ни о каких запретах речи не шло — слишком тяжёлыми были времена. Многое изменилось, но очевидно, что с введением нового закона далеко не все жители Янтарного сдали старые запасы. В городе найдётся немало людей, у которых под половицей окажется припрятан отцовский револьвер.

Кроме того, не стоит забывать о чёрном рынке. Если что-то не продаётся открыто, это не значит, что его нельзя купить вообще — были бы деньги и связи.

ГАЗЕТЫ ЯНТАРНОГО

В Янтарном издаётся две газеты, освещающие городские события. Первая из них — «Ворон» — славится лаконичным языком, строгим стилем и беспристрастностью. Сама газета представляет собой всего несколько листов с узнаваемым силуэтом чёрной птицы, которая является талисманом редакции.

Владелец и главный редактор Стефан Бартон прибыл из Столицы много лет назад и быстро заслужил всеобщее уважение. Если верить слухам, сейчас он — одна из самых влиятельных фигур города и даже метит в городской совет, что совсем уж удивительно для приезжего.

У второй газеты — «Степной совы» — похожая история, но совсем другая репутация. Возможно, именно название сыграло с газетой злую шутку. Её создатель Пётр Радек решил, что сова — это символ мудрости и силы, а слово «степная» добавит изданию местного колорита. К сожалению, тогда Радек не подозревал, что местные совы не похожи на тех, о которых он читал в книгах. Здесь это мелкие птицы, которые живут в норах, вырытых грызунами, и отличаются скорее неуёмным любопытством и придур-



коватым видом, а совсем не мудростью. В какой-то мере эти качества передались и газете. Её главный редактор твёрдо убеждён, что история города складывается из историй его жителей — самых разных — и все они заслуживают того, чтобы быть рассказанными. Делается это обычно весьма эмоционально, а красочность подачи информации ставится превыше её достоверности. Иными словами, эта газета специализируется на сплетнях, слухах и опровержениях ранее опубликованных материалов. Доверия ей это не добавляет, но круг её читателей ничуть не уступает «Ворону».

Комбинат

Почти вся экономика города сосредоточена вокруг добычи янтаря в пещерах Лисьего хребта, расположенных недалёку от города. Регулярные поставки сырья и искусство местных ремесленников и ювелирных мастеров — то, за счёт чего живёт город. Добываемый здесь камень обладает высочайшим качеством и уникальным алым оттенком с искристыми переливами, за что ценится по всей стране. Столица крайне заинтересована в его поставках и ищет любые способы увеличить выработку.

Двадцать лет назад процесс попытались поставить на промышленные рельсы: выстроить комбинат с лабораториями, фабриками и огромными машинами, которые будут рыть землю, добывая столь желанное сырьё. Проект был поручен одному из самых известных архитекторов страны — Дагмар Шиллер. На его создание ушло несколько лет и то, что мастер представила в итоге было архитектурным чудом и безумием в единой форме. Но репутация гения сыграла свою роль, и проект начали воплощать в жизнь.

Успели выстроить большую часть внутренних корпусов, закончить внешнюю отделку, когда Шиллер погибла в крушении поезда. Без её руководства строительство остановилось. Как будто само здание препятствовало тому, чтобы его превратили в огромную фабрику: бесконечные поломки, странные несчастные случаи. Кто-то говорил о саботаже, зашла речь о луддитах. Всё это едва не поставило крест на добыче янтаре

и на отношениях со степным народом (будто они без того были простыми).

В конце концов, проект закрыли, а название осталось. Сейчас Комбинатом называется здание-колосс, состоящее из множества корпусов, соединённых между собой замысловатыми переходами. Именно здесь сосредоточены цеха по переработке сырья, большая часть ювелирных мастерских и жильё для собирателей.

Лисий хребет

Дорога, уходящая к северо-востоку от города, ведёт к предгорьям Лисьего хребта. Весь этот каменный массив, его подножия — а кто-то говорит, что и вся земля под городом — испещрены хитросплетением тоннелей, из которых добывается драгоценный янтарь.

С самого момента их открытия за пещерами закрепилась дурная слава. Длинные каменные коридоры, пропитанные тяжёлым железным запахом, тянутся во все стороны под землёй, сливаются воедино и раскрываются бездонными провалами в самых неожиданных местах. Пробраться по ним сложно, но не в этом их главная опасность. Собиратели очень быстро поняли, что рисовать карты этих мест бесполезно. Слишком часто они ошибаются и ещё больше запутывают путника. И дело тут не в картографе, а в самих тоннелях — такое впечатление, будто они сами меняются, и ты никогда не знаешь, окажется ли на месте нужный поворот, когда ты попытаешься выбраться наружу.

По этой причине в пещеры редко суётся кто-то кроме собирателей, да и люди Комбината делают

Таинопись

Чтобы ориентироваться в этих безумных лабиринтах под Лисьим хребтом, собиратели оставляют на стенах особые метки. Со временем это превратилось в особый язык, который знают только люди Комбината. Говорят, что в последнее время эти метки стали появляться и в городе. Зачастую это просто меловая отметка на стене, но знающему человеку, она может многое рассказать.



всё, чтобы оградить горожан от опасности. Расположение каждой пещеры фиксируется в специальном реестре и наносится на карту. Открытыми держат только те, из которых в настоящий момент ведётся добыча. Когда одна из жил считается истощенной (а точнее, дальнейшая работа становится слишком опасной) вход закрывают. Таким образом, постоянно открыты всего несколько пещер — они, как правило, относительно изучены, и в них проложены специальные тропы и деревянные мостки, которые позволяют найти дорогу и избежать опасности.

Конечно, всегда находятся желающие пожить в драгоценным янтарём, отчаянные спеулеологи или просто горячие головы, которых привлекает опасность. Иногда они даже возвращаются обратно, но в городе давно уже потеряли счёт тем, кто бесследно сгинул в этих тоннелях. Считается, что отправится в пещеры без сопровождения чующей равносильно самоубийству. Отчасти, конечно, это лишь раздутые слухи, но лишь отчасти.

Никто не знает почему, но именно чующие способны интуитивно ориентироваться в пещерах, и именно они приводят собирателей к залежам янтаря. Однако следует помнить, что не всякий

камень может покинуть пещеры, и чующие внимательно следят за этим.

Комбинат изнутри

Многие в городе знают или догадываются, что за стенами Комбината начинается другая жизнь: свои конфликты и бесконечные попытки найти баланс между несколькими фракциями, от работы которых зависит жизнь города. За долгие годы они научились сосуществовать друг с другом и эффективно работать, хотя порой их отношения напоминают холодную войну.

Всё дело в том, что здесь, где ведётся добыча и обработка янтаря, переплетаются интересы как жителей города, так и степного народа, поэтому всех, кто обитает и работает на Комбинате, можно разделить на две группы. Одна из сторон — собиратели — люди, которые спускаются в пещеры за янтарём. В основном это представители степного народа, часть из которых живёт здесь же, часть — в Гарите. Их работа в немалой степени сакрализирована, и ни одна группа собирателей не спускается в пещеры без чующей — женщины, которая руководит работами. Одна из чующих становится их представителем — старшей — и ведёт переговоры

со Смотрителем Комбината. Сейчас роль старшей исполняет женщина по имени Кале Кутта. Она уже стара, и многие говорят о том, что ей пора на покой.

Смотритель — это представитель артели ювелиров, второй стороны этого конфликта. Он направляет их работу, и на нём же лежит задача вести переговоры и решать любые вопросы со степняками. Сейчас эту должность занимает Станислав Амброз — один из лучших ювелиров города, которому довелось работать над оформлением циферблата Часовой башни совместно с Дагмаром Шиллером. Он почти не покидает стен комбината, и его редко можно увидеть на улицах города.

Гарита

Если пройти на северо-запад от центра города и пересечь мост через реку Крахос, то попадаешь в совершенно особую часть города — Гариту. Здесь десятка полтора домов, сложенных из красного кирпича и раза в два больше деревянных вагонов, на которых когда-то путешествовали степняки. Вагончики стоят на месте так давно, что их колёса почти полностью ушли в землю, и теперь они превратились в миниатюрные жилища. Эта территория принадлежит степному народу, и хоть формально Гарита — часть города, здесь живут по своим законам. Даже полиция не суётся сюда без особого приглашения.

Степной народ

Немногочисленный народ кочевников, очень неоднородный по своему составу. Он делится на несколько ветвей, каждая из которых чтит свой тотем. Представители отдельных ветвей обладают разным менталитетом, наречием и даже выглядят по-разному. Ветвь Сайгака, ветвь Гадюки, ветвь Филина... — точного списка никто не знает, да и контакты с этим народом крайне редки и представляют интерес разве что для исследователей-антропологов.

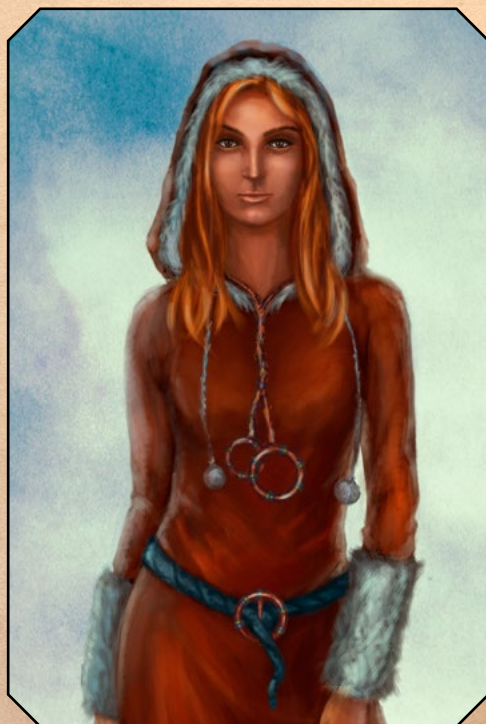
Возле Янтарного города нашла пристанище ветвь Корсака — степного лиса. Смуглые, худощавые, невысокого роста с волосами всех оттенков рыжего цвета — эти люди внешне действительно напоминают своего лисьего по-

кровителя, и даже их самоназвание переводится как «дети Лиса». Их бог — Корсак — культурный герой, плут и обманщик.

Этот бог мёртв.

Междоусобные войны ветвей степного народа не были редкостью, и в долгой и страшной схватке между Змеем и Лисом оба древних зверя погибли. Со смертью своего покровителя ветвь Гадюки навсегда сгнула с лица земли, и уже давно никто не слышал историй этого народа. Ну а ветвь Корсака... изменилась. Она оставила кочевой образ жизни и сейчас обитает близ Янтарного города.

Впрочем, сам Янтарный был построен уже после этих легендарных событий. В противовес себе обитателей города степняки называют детьми железного Волка. Или — куда чаще — детьми Шакала. С их точки зрения основатели Янтарного подобно мелким падальщикам пришли пировать на труп покровителя детей Лиса.



ОБЕЛИСК ПАМЯТИ

Между степным народом и местными жителями всегда были непростые отношения. Вернее — сейчас их можно назвать просто натянутыми, а раньше это была самая настоящая война за пещеры Лисьего хребта.

Для степного народа эти горы — плоть их мёртвого бога, и они убеждены, что янтарный промысел оскверняет святыню. Для местных же это единственный способ существования и жизнь города. Естественно, ни одна из сторон не собиралась уступать, и результатом стали многочисленные вооружённые столкновения и сотни жертв.

Самое крупное из них произошло больше сорока лет назад. Нападения степняков приняли особенно ожесточённый характер. В одну из тех долгих зимних ночей город лихорадило в жестокой схватке, которая в итоге окончилась опустошающей ничьей. Утро следующего дня стало переломным моментом в истории города, поскольку люди поняли, что придётся что-то изменить, если они хотят и дальше жить на этой земле.

Так был заключён договор со степным народом. Договор на крови всех погибших в ту ночь. Добыча янтаря перешла в руки степняков, которые вели её со всем уважением к своей святыне. Они стали своего рода посредниками между пещерами и тем, что потом назовут Комбинатом. Учитывая, что сами пещеры давно пользовались дурной славой и там нередко пропадали люди, городу это оказалось только на руку.

Хотя старая вражда долго давала о себе знать, постепенно люди привыкли к новому порядку и даже к тому, что у города появился новый район — Гарита, где сейчас обитают степняки.

Рядом с мостом, ведущим в Гариту, воздвигли обелиск — памятник всем, кто погиб во время той памятной ночи. На нём начертаны имена как степняков, так и тех, кто жил в Янтарном. Иногда на нём появляются новые надписи, когда кто-то решает вспомнить старые обиды. К счастью, этого не случалось очень давно — серый камень, испещрённый именами, служит хорошим напоминанием о том, чем это заканчивается.

ЖИЗНЬ ГАРИТЫ

Большая часть её населения зарабатывает добычей янтаря. Помимо этого, популярны традиционные ремёсла и промыслы: охота, изготовление одежды, гончарное дело.

Разумеется, молодому поколению подобная жизнь не приходится по душе, и они нередко уходят в город в поисках лучшего пути. Многим это удаётся, но это билет в один конец — их не примут обратно. Покидая Гариту, они отрекаются от своего народа и даже прежнего имени.

Несмотря на внешнюю открытость Гариты, здесь свои порядки, а к чужакам относятся насторожённо. Как правило, все официальные контакты с городом решаются через *дохара* — это своего рода лидер и наставник степняков. Даже полиция приходит сюда только в особых случаях, в Гарите её функции выполняет *санракс* — своего рода местный шериф.

КРУГ ВИКХАРА

В центре поселения расчищен огромный круг, окружённый камнями. Его называют кругом Викхара, что примерно можно перевести как «круг ясного сознания». Это главная площадь и место проведения общественных собраний. Здесь же регулярно проводятся два события, которые отдалённо можно назвать культурными и которые имеют огромное значение для детей Лиса.

НОЧЬ ЗАГАДОК

Корсак — это обманщик, плут и трикстер, поэтому острота ума ценится среди степняков превыше всего. Разнообразные шарады, загадки и головоломки — важная часть их культуры, и одну ночь каждый месяц они посвящают именно им.

Среди тех, кто проявил особую находчивость в ночь загадок, выбирают человека, который станет приёмником дохара, его опыта и знаний. В настоящее время дохара Гариты является человек по имени Маута Бхул.

ВЕЧЕР ПАМЯТИ

Каждый сын Лиса должен помнить, что рано или поздно загадкам и обману приходит конец и наступает момент, когда нужно открыто при-

нять бой. Дважды в год земля внутри круга пропитывается кровью «тех, кто помнит». Вечер памяти — это серия поединков, в которой может принять участие любой выходец из степного народа, независимо от пола и возраста. Поединок ведётся до потери сознания или до того, как один из участников сдастся. Сражаются, как правило, без оружия, но бывают исключения.

Не стоит думать, что это обычная драка без правил и представлений о чести. Жестокие и подлые приёмы строжайше запрещены, а соблюдение неписаного свода правил ставится здесь во главу угла. Каждый сын Лиса должен помнить, что такое честь и что ей нельзя поступаться ради победы. Из тех бойцов, кто достойно покажет себя в вечер памяти, выбирают санракса и его помощников. Сейчас санраксом является человек по имени Раса Дайя.

Оба этих события привлекают немало зрителей из числа горожан, которые приходят, чтобы стать зрителями новой схватки или очередных шарад.

Медная улица

Это центральная улица — одна из самых широких и ярких во всём городе. Дорогие магазины, ювелирные лавки, салоны толкователей снов, клубы, бары — все места, где кипит городская жизнь и где люди легко расстаются с деньгами.

БАР-РЕСТОРАН «ДИКИЕ ТРАВЫ»

В каждом городе найдётся несколько «знаковых» для него заведений. О таких можно услышать что-то вроде: «Если будешь в Столице, обязательно загляни в «Спящего волка». В случае Янтарного таким заведением является бар-ресторан «Дикие травы». Не из дешёвых, но и далеко не самое дорогое, не самое изысканное, но и не забегаловка. Скорее это своеобразная точка отсчёта для всех остальных заведений Медной улицы, да и всего города в целом.

В меню есть эксклюзивные пункты, привлекающие немногочисленных туристов и любителей экзотики — вроде волчатины, фаршированной десятком разных трав, и прочих блюд, которые для непосвящённых могут сойти за степную кухню. Но завсегдатаи знают, что мясо там жёсткое

и горчит, несмотря на обилие трав. Поэтому они заказывают что-то попроще и подешевле: мясо сайгака, зажаренное до хруста с луком и пряностями или крем-суп со смесью специй, которую готовит местный повар по особому рецепту, по слухам, украденному у степного шамана.

В качестве развлечения — живая музыка, а по выходным дням заведение погружается во мрак, а яркий экран за сценой оживает, и зрителям открывается зрелище очередной теневой пьесы. Чаше всего — что-то из репертуара театра Духона, адаптированное для малых залов.

Владелец этого бара — человек по имени Петер Каплан. По слухам раньше на месте «Диких трав» стоял то ли какой-то дешёвый кабак, то ли одна из мелких лавок, примыкающая к старому рынку. А Петер получил её в наследство от хозяина вместе со всем барахлом, которое там было. Сплетни на этот счёт ходят самые разные, но точно известно, что Петер никаким родственником старому хозяину не был, а наследства ему хватило, чтобы превратить дешёвую забегаловку в одно из лучших мест города.

Рынок

Рыночная площадь со множеством крытых лотков расположилась недалеко от центра города: всевозможная еда, предметы быта, охотничьего промысла и ремёсел. Лотки со специями, чей аромат, кажется, пропитал даже камни

СТРАННЫЕ ТОВАРЫ

После особенно крупной ярмарки или просто удачного торгового дня, торговцы собираются вместе отметить его окончание. Когда они уже порядком выпьют, от них можно услышать странные разговоры: будто порой на их лотках появляются странные вещи. Товары, которых там быть не должно. Да и не было их, точно, — до тех пор, пока какой-нибудь покупатель не спросил, сколько стоит вон та книга или потрёпанная колода карт. Товар этот всегда уходит так же быстро, как и пришёл, так что торговец паре лешних крон только рад. Да только странно всё это.

мостовой (благодаря чему, кстати, ближайший квартал назван кварталом специй). Здесь всегда шумно, и если вы чего-то не нашли в лавках Медной улицы, непременно найдёте здесь.

Однако своё истинное лицо рынок показывает в выходные дни и праздники. В это время он разрастается в несколько раз, захватывая прилегающие улочки и проулки. В нём сложно ориентироваться и ещё сложнее уйти с пустыми руками. В это время на площадь со своими лотками выходят мелкие торговцы, гадатели, толкователи снов, старьёвщики — все те, кому не хватает денег для аренды лавки или торгового места. Статуэтки из рога сайгака, старые книги, смеси трав и всевозможные диковинки, которые вам попытаются продать под видом реликвий степняков — перечислять можно бесконечно.

Театральный квартал

Театральный квартал — совсем небольшой район города, недалеко от Жестяного квартала. Один выставочный зал, кафе, облюбованное местной богемой, и, конечно же, театр. Но не следует думать, что культурная жизнь этого города скучна и обыденна. Здесь разыгрываются страсти, которым позавидовали бы персонажи старых пьес.

ТЕНЕВОЙ ТЕАТР

Владелец и главный режиссёр театра — человек по имени Виктор Духон, полукровка, один из первых, кто заявил о себе в городе. В его биографии хватает белых пятен, но считается, что в своё время одарённого юнца приютил бывший владелец театра, углядев в нём талант драматурга и режиссёра. После его смерти театр перешёл в полное владение Виктора, под чьим управлением преобразился до неузнаваемости.

Прежде всего, изменился формат представлений — Духон играет тенями. Каждая его пьеса — это масштабное теневое представление, в котором почти все стены театра превращаются в сцену. Для этого театр пришлось перестроить по личному проекту Виктора, но результат превзошёл все ожидания. Во время театральных фестивалей в город прибывают даже из Столицы ради того, чтобы посмотреть на теневое пред-

БРОДЯЧИЕ ТЕНИ

Говорят, что иногда тени из театра Духона «выходят погулять». Всего лишь слухи, конечно, но зрители после представлений нередко замечают, что по пути домой у них становится на одну тень больше.

ставление провинциального драматурга. Что примечательно, сам Духон и его труппа никогда не покидают город, несмотря на многочисленные приглашения.

Более классические представления, конечно, тоже устраиваются, но ими занимается кто-то из учеников маэстро.

Подобный формат представлений обрёл в городе огромную популярность и многие владельцы кафе и клубов устраивают у себя мини-театры и тематические вечера, чтобы посетители могли насладиться представлениями. Реквизит для некоторых пьес без всяких оговорок можно назвать шедевром мастерства кукольников и механиков.

КАФЕ «ПЫЛАЮЩЕЕ СЕРДЦЕ»

Это заведение из числа тех, которые сложно найти, если не знаешь где искать, — неприметная вывеска и давно некрашеная простая деревянная дверь в одном из узких переулков театрального квартала. Зато побывав здесь однажды, точно захочется вернуться. «Пылающее сердце» давно облюбовала местная богема, и некоторые из заведомых проводят в его стенах больше времени чем в своих мастерских. Поэты, художники, театралы, мистики всех мастей и форматов — здесь можно встретить любого из них. Так что если кому-то нужно выполнить определённый заказ, это — лучшее место, в котором стоит искать мастера.

Само кафе отличается довольно необычной атмосферой и порядками. Здесь не найти ни одной скатерти или даже стула: огромное помещение с задрапированными багровой тканью стенами заставлено небольшими низкими столиками с раскиданными вокруг них пуфами, на которых предлагается сидеть посетителям. Для желающих уединиться есть расписанные деревянные ширмы,

которыми можно отгородить себе островок тишины в многоголосом гомоне, который здесь обычно стоит. Отсутствию вилок удивляться тоже не приходится — еду предлагается есть исключительно руками. Если до этого, конечно, вообще доходит — немалая часть местной публики питается исключительно алкоголем.

Заправляет этим местом женщина по имени Тереза Хорка — именно её чаще всего можно увидеть за барной стойкой. Ей уже за сорок, и её сложно назвать привлекательной по общепринятым меркам: множество татуировок и налысо выбритый череп отпугивают немало посетителей. Несмотря на это, её личная жизнь — одна из самых популярных тем для слухов, которые бродят по театральному кварталу.

Тереза всегда рада новым лицам в своём кафе, но будьте осторожны — если она решит, что её друзьям или постоянным клиентам грозят неприятности, беседа с ней может стать очень неприятной и даже опасной.

Визитной карточкой заведения является, разумеется, само «пылающее сердце» — огромный стеклянный цилиндр под потолком комнаты. Он наполнен мутной жидкостью, в которой проступает силуэт чего-то, что действительно напоминает исполненное сердце, пульсирующее в медленном ритме. От цилиндра исходит мерцающий в такт биению «сердца» оранжево-красный свет, заполняющий помещение. Ходит немало слухов о том, что это за штука, но Тереза давно не отвечает на такие вопросы.

Для Виктора Духона здесь есть отдельный столик, который держат всегда свободным, однако сам маэстро никогда не появляется в «Пылающем сердце» и будто специально избегает его.

СЕРДЦЕ В ЗАЛОГ

Ходят слухи, что сердце, которое дало название кофейне, принадлежит самому Духону. Будто он заключил своего рода сделку с Дьяволом, посредником при этом выступала хозяйка кофейни. Теперь его сердце хранится у неё, а сам Духон получил взамен способность управлять тенями в своём театре.

ПЕПЕЛЬНАЯ УЛИЦА

Эта улица находится на самой окраине города и имеет весьма печальную историю, о которой свидетельствует её название. Хотя ещё полтора десятка лет назад она звалась Нотной и была весьма славным местом, где часто селилась богема Янтарного. Одним из её представителей был флейтист по имени Рудольф Гвиреев.

Некоторые говорили, что он был невероятно талантлив, а его музыка опередила своё время. Однако куда чаще можно было услышать мнение, что он заносчивый и завистливый бездарь. Сложно сказать, кто был прав, но лишь очень немногие представители местных творческих кругов соглашались присутствовать на концертах Гвиреева.

Подобное отношение весьма тяготило маэстро, поэтому он не переставал искать новые способы впечатлить публику, донести свою музыку до слушателей, сделать её особенной. Говорили, что со временем он стал нелюдям, чуждался общества и надолго отлучался из города. Кто-то рассказывал, что он ходил к старой каменоломне, слушал завывания ветра и искал встречи со степными духами.

Однажды он появился в одной из богемных кофеен города — взбудораженный, почти счастливый, будто одержимый чем-то. Он обещал нечто совершенно новое, говорил, что нашёл способ пробудить чувства слушателя, что скоро он даст концерт, равных которому ещё не было.

Гвиреев выполнил обещание. Детали той ночи до сих пор остаются загадкой. Говорят, что маэстро прошёл по всей Восточной улице, играя на флейте какую-то замысловатую, рваную, диссонансирующую мелодию. Вслед за этим целый городской район погрузился в безумие: массовые беспорядки, разгром зданий, десятки раненых и ни малейшего объяснения того, что послужило тому причиной. Финалом стал пожар — немыслимый, нелепый и беспощадный. Люди, впавшие в безумие, даже не пытались тушить его, пока не стало слишком поздно.

Сам Рудольф Гвиреев погиб в ту ночь под обломками обрушившегося здания. Кроме него было ещё шестеро погибших и полсотни раненых, а само событие навсегда оставило шрам

на лице города. Долгие годы на месте Нотной улицы были обугленные руины, и туда совались только бродяги, да дети, вырвавшиеся из-под призора. Полиции так и не удалось закрыть это дело: официального объяснения не существует, а причастность Гвиреева к происшествию осталась неустановленной.

К настоящему времени район сумели отстроить заново, но из-за запаха гари, который пропитал сами камни мостовой, улицу называют не иначе как Пепельной.

Жестяной квартал

Это название закрепилось за несколько улицами, расположенными недалеко от железной дороги: Жестяная, часть Глубинной, Железной и Сонной. Такие места принято называть неблагополучными, и в случае Жестяного квартала это — чистая правда. Этот район один из самых старых в городе: дома здесь большей частью обветшалые и неухоженные. Жильё — дешёвое, и его снимают или покупают те, кто не смог найти что-то получше. Ночная прогулка по этим узким улицам может закончиться печально, если вы не знакомы с нравами этих мест или не умеете за себя постоять.

С другой стороны, если вы ищете чего-то заветного: будь то развлечения, необычные услуги или товар, который не купишь на рынке, — ваш путь лежит именно сюда. Правда, без знакомого человека разобраться будет сложно, но если поймать одного из местных мальчишек, всего за несколько геллеров он многое расскажет. О том, что в одном из фабричных корпусов каждый вторник проводятся подпольные бои, о том, что один из складов облюбовали контрабандисты, и о том, что во-он в тот дом с зелёным фонарём над дверью постоянно ходят люди с мёртвыми глазами, а потом от них за версту несёт «сонной дурью».

Только не стоит верить каждому его слову, а после беседы не забудьте проверить, на месте ли ваш кошелек.

Бар «Жестянщик»

Затерянный во дворах жестяного квартала этот бар занимает здание бывшего производ-

ственного корпуса. Невысокая скособоленная постройка будто с каждым годом становится ниже, уходя под землю.

Независимо от времени суток, внутри всегда царит полумрак: днём солнце не способно пробиться через слои копоти, покрывающий окна, а вечером света тусклых керосиновых светильников недостаточно, чтобы разогнать окружающую тьму. Здесь витает запах пота, пива и железа, к которому быстро привыкаешь под многоголосьем гомон местных завсегдатаев и дребезжащий голос старого граммофона. Его ломают почти каждую неделю, но хозяин с завидным упорством восстанавливает ненавистный многим аппарат.

Дешёвое пиво, дешёвая еда и самые свежие новости и слухи Янтарного. Местная публика состоит в основном из собирателей, фабричных рабочих и тех, чей заработок сложно назвать легальным. Всем прочим здесь вряд ли будут рады.

Дети с пристани

Много лет назад, когда к городу ещё не была проложена железная дорога, администрация искала новые способы сообщения Янтарного с другими городами. Так, было предпринято немало попыток пустить суда по реке Крахос, протекающей через город. Поначалу попытки были даже успешными, но чем дальше, тем опаснее становились водные пути. Ниже по течению река мельчает, становится порожиистой, и в настоящее время вряд ли найдётся хоть одна лодка, способная проплыть дальше пары миль от Янтарного.

Сейчас единственное напоминание о том, что город пытался освоить водные пути, — это заброшенная пристань в юго-западной части Янтарного. Всего несколько деревянных построек, давно уже покосившихся от времени и сырости. Даже удивительно, как они простояли столько времени.

О пристани давно забыли, но несколько лет назад в этих хибарках появились новые обитатели. Их облюбовали беспризорники и уличная шпана — дети, для которых в городе не нашлось места. Это закрытое сообщество, почти что город-в-городе, со своими порядками и правилами. Сюда не пускают взрослых и чужаков, а все переговоры с непрошеными гостями ведёт ли-

дер беспризорников — мальчишка лет четырнадцать по прозвищу Хорёк.

Всё сообщество признаёт его лидерство, хотя он сам себя главным не считает. Хорёк утверждает, что только посредник и представитель человека по имени Закир. И что именно его заслуга в том, что у детей есть пища и кров. Так ли это — сказать сложно, поскольку за все эти годы единственный человек, который говорил и виделся с Закиром — это сам Хорёк.

Дуэли

За счёт того, что собиратели из города работают бок о бок с людьми из степного наряда, эта прослойка населения активнее всего впитывает культурные обычаи и традиции степняков. Порой, смешиваясь с городской культурой, они порождают весьма причудливые сочетания. К примеру, рабочему люду приглянулась традиция Вечера памяти. Правда, в их интерпретации она приняла другую, куда более грубую форму. У них появились свои «круги», которые стали местом выяснения отношений и решение полновины спорных вопросов. Фраза «в круг» озна-

чает призыв решить все спорные вопросы раз и навсегда самым простым и доступным способом — посредством драки. Эдакая грубая разновидность дуэли. Любые притязания после «круга» уже не принимаются.

Разумеется, в других слоях общества подобный метод решения вопросов считается грубым и недостойным цивилизованного человека. Впрочем, собирателей и фабричных рабочих, среди которых популярен такой метод решения проблем, к цивилизованным людям относят нечасто.

Сонная дурь

В последнее время в городе получил распространение наркотик, называемый сонной дурью. Умельцы-гербологи научились готовить его из совершенно особенного сочетания трав, которые можно найти в степи. Формально эта дрянь даже является законной — просто потому что в Столице никогда не сталкивались с чем-то подобным, но шериф Стибор объявил этому наркотику войну и прикрыл не один пригон, где продавали эту отраву. Однако как бы он ни старался, всегда появляются новые.

У дыма этой смеси характерный терпкий сладковатый запах, а его вдыхание вызывает расслабление, лёгкую эйфорию и нечто вроде контролируемого сонного безумия. Человек будто начинает видеть яркие сны наяву, однако ощущения отличаются от тех, которые он испытывает во время обычного сна. Это напоминает яркие галлюцинации, которые поддаются твоему контролю — но только если ещё помнишь о том, что можешь их контролировать.

В этом главная опасность наркотика: помимо привыкания, «приход» от этой отравы может попросту свести человека с ума. Однако желающих забыться это редко смущает, и в жестяном квартале хватает покупателей сонной дурни.

Говорят, к ней особенно пристрастились ловцы снов, поскольку находят в ней единственный способ видеть сны.

Сонная жизнь

Первое, что нужно понять: сны в этом месте отличаются от тех, к которым вы привыкли. Они столь яркие, что их почти невозможно

Таинственный покровитель

О детях с пристани и их предводителе ходят самые разные слухи. Одна из историй повествует о том, как к Хорьку однажды пришли очень серьёзные люди из Жестяного квартала. Их разговор был долгим и непростым, и если не вдаваться в подробности, речь шла о том, что дети должны платить за право жить здесь. Они должны его отработать, а уважаемые люди из Жестяного квартала найдут немало способов использовать таланты ребят.

Разговор закончился вполне ожидаемо: Хорёк ответил, что не в праве решать подобные вопросы и назначил встречу с Закиром. Что случилось на той встрече — неизвестно, да только «уважаемых людей» больше никто не видел, а прийти и выяснить причины их исчезновения до сих пор никто так и не решился.

отличить от реальности, а воспоминания о них столь же стойкие. Как следствие, они занимают гораздо более значительное место в жизни людей. При всём желании их не получится считать чем-то незначительным и мимолётным. О своих снах не принято рассказывать незнакомцам, и если человек это делает, вы что-то для него значите. Бессонная ночь — это досадная потеря времени, а кошмары превращаются в нешуточную проблему.

Это привело к тому, что в городе появилась целая индустрия, связанная со снами. На Медной улице можно встретить салоны толкователей, сновидцев и даже ловцов снов, хотя последних можно увидеть редко. Разумеется, среди каждой из этих категорий «специалистов» хватает мошенников и шарлатанов, что не добавляет популярности людям этих профессий.

Хуже всего приходится именно ловцам. Об этих людях ходит дурная слава, и многие верят, что они воруют чужие сны и насылают кошмары. Когда сны города становятся мрачными, пугающими или странными, во всём обвиняют именно ловцов, а иногда начинается самая настоящая охота на ведьм.

По этой причине очень немногие ловцы занимаются своим ремеслом открыто. Говорят, настоящих специалистов найти непросто, да и рискуют это делать немногие. Но порой другого выхода просто не остаётся.

СТАРАЯ КОФЕЙНЯ

Эта крошечная кофейня, затерянная во дворах Совиной улицы, помнит времена, когда никакого Комбината ещё не было, а окружающие улицы выглядели совсем по-другому. Вывеску давным давно потеряли, и название забылось, поэтому посетители (из тех, кто знает, как найти это место) называют его просто «Старой кофейней».

Небольшое помещение, обшитые деревянными панелями стены, барная стойка и всего несколько столиков. В воздухе тяжёлая взвесь запахов кофе, кардамона и каких-то трав, на стойке — огромных размеров антикварная кофейная мельница. Здесь нет меню, а цена заказа зависит от того, чего действительно хочет посетитель: привести мысли в порядок, просто-

ять на ногах лишние сутки без сна или же, наоборот, — получить долгожданный отдых. К его услугам дюжина разновидностей кофе, пара десятков разных травяных настоек и отваров для любых целей, а в особых случаях — даже комната на втором этаже.

Набор услуг стороннему человеку может показаться странным, но сторонние люди сюда заходят не часто. Это место облюбовали сновидцы, ловцы снов и сомнологи. О нём мало говорят и не особо афишируют его роль как места сбора, поскольку отношение к мастерам сонного дела в Янтарном столь же изменчиво, как и сами сны. Однако если вы ищите настоящего специалиста в этой области, ваш путь лежит именно сюда, а вовсе не на страницы объявлений в местной газете.

ФЕСТИВАЛЬ ГРЁЗ

Лет сто назад город стоял на грани разорения. Тогда всё было по-другому — не было ни чующих, ни Комбината — были просто люди, которые спускались в эти безумные лабиринты в поисках камня. Продолжалось это долго, а янтара с каждым разом собиратели приносили всё меньше. Ещё немного — и для города настали бы тяжёлые времена, но судьба распорядилась иначе: один из собирателей нашёл вход в доселе скрытую систему тоннелей, которые, казалось, тянулись под землёй бесконечно. За счёт добычи янтара из них город живёт до сих пор.

Собирателем был полукровка по имени Йозеф Куна, и по легенде дорога в пещеры открылась ему во сне. С тех пор первая ночь осени считается особенной. По поверью сон, приснившийся в эту ночь, непременно сбывается. А если и не сбывается, то как-то повлияет на твою жизнь. В любом случае этот сон очень непростой, его надо запомнить во всех деталях, а лучше — записать, и присматриваться к тому, как исполнить увиденное в жизни или, наоборот, избежать этого.

Сам же Фестиваль грёз проходит вечером следующего дня. В это время люди обсуждают с близкими свои пророческие сны, празднуют, если пророчество было хорошим, и заливают своё горе, если плохим. Городские толкователи снов в это время могут нажить целое состояние,

Последний сон ловца

Говорят, что за всю жизнь ловцам снится один-единственный сон. Он предвещает их смерть. Так что если ловцу выпадает ночь, как у обычных людей, самое время писать завещание.

да и ловцам иногда что-то перепадает — правда, чуть раньше. Некоторые жители идут на своего рода мошенничество и перед ночью грёз заказывают у ловца нужный сон. Это, конечно, нечестно, но ловцам тоже нужно как-то зарабатывать на жизнь.

Сонная лихорадка

Это собирательное название для явлений, которые связаны со снами всего города или просто большей части его жителей. Об этом не принято говорить даже с друзьями, просто порой люди замечают, что, к примеру, прошлой ночью не только их одних мучили кошмары. Или подслушанный фрагмент сна показался очень знакомым. Или вот уже несколько дней ни ты, ни кто-то из твоих близких не можете вспомнить того, что им снилось.

Сонная лихорадка длится от нескольких дней до месяца, и эти периоды становятся мучительными для города. Люди страдают от жутких кошмаров, которые не в силах забыть и от которых нет спасения. Кого-то это вгоняет в депрессию, кто-то впадает в злобу, кто-то ищет спасения у ловцов, а кто-то пытается забыться в алкоголе. Но никто толком не знает, чем вызвана сонная лихорадка и как от неё можно избавиться.

Столица

Отношения с остальной страной у Янтарного всегда были натянутыми и непростыми. Город привык к своей изоляции и к тому, что Столица не лезет в его дела, пока поставки янтаря остаются на должном уровне. Поэтому к заезжим гостям в Янтарном относятся с должным почтением, но и некоторой долей насторожённости. Впрочем, приезжие редко задерживаются в этом захолустье, предпо-

читая покинуть его при первой возможности. Однако из этого правила есть несколько исключений.

Михаил СТРАВИН, вЛАДЕЛЕЦ КОМБИНАТА

Высокий худощавый мужчина средних лет с кистистым лицом и неестественно прямой осанкой. Отточенные манеры, безупречный внешний вид, неизменное пенсне и старомодный костюм дополняют образ, который не изменился ни в одной детали за все пятнадцать лет, проведённые Михаилом в Янтарном.

Он прибыл в город, когда началось строительство Комбината. Изначально Стравин был соучредителем проекта и руководил всеми работами, следуя указаниям из Столицы. Когда строительство прекратилось, для всех было очевидно, что это и его личный финансовый крах. Ожидали, что проект будет закрыт, а Стравин покинет город.

Вместо этого он вложил в провалившийся проект все свои капиталы до последней кроны, полностью его выкупив. Возможно, Стравин просто не привык сдаваться, а возможно, видел в Комбинате то, чего не видели остальные. Так или иначе, перебравшись в Янтарный, он продолжил развитие предприятия — но уже с учётом всех местных реалий. Результатом стал Комбинат в том виде, в котором город знает его сейчас.

Фактически, Стравин держит в своих руках градообразующее предприятие Янтарного. Несмотря на своё влияние, он вмешивается в его работу только в случае крайней необходимости. Похоже, его вполне устраивает то, что внутри Комбината существуют две независимые фракции и то, что добыча янтаря больше напоминает ритуал. Или, возможно, он просто принял это как нечто неизбежное.

Кто-то говорит, что за эти годы Стравин стал частью Янтарного — естественной и неотделимой, кто-то убеждён, что все его действия направлены лишь на увеличение собственного влияния в городе. Он уже стал членом городского совета, и поговаривают, что он метит на место городского головы.

АЛЕКСАНДР ЛАНГРОВ, библиотЕКАРЬ

Библиотека Янтарного представляет собой старое двухэтажное здание, которое уже не раз подвергалось восстановлению. Городской совет числит его среди памятников архитектуры

и внимательно следит за сохранностью здания. К сожалению, это относится к внешнему виду, но никак не к наполнению библиотечных фондов или обеспечению персонала.

Всей огромной коллекцией томов, собранных под старой крышей, заведует единственный человек — Александр Лангров. На вид ему чуть больше шестидесяти лет, но его уж точно не назовёшь дряхлым стариком: короткие, аккуратно подстриженные седые волосы, мягкие черты лица, испещрённые морщинами, и глубокие тёмные глаза, скрывающиеся за стёклами очков в тонкой проволочной оправе. Несмотря на возраст, Лангров сумел сохранить идеальную осанку, стремительную манеру движений и гибкий ум. Его память хранит множество историй, а несколько шрамов на лице и руках дают понять, что далеко не все из них он прочёл в книгах.

За свою жизнь Александр Лангров успел сменить немало профессий — от военного врача до преподавателя, но наибольшую известность он получил как учёный-антрополог и автор книг о культуре «малых народов». За долгие годы путешествий он несколько раз пересёк страну от края до края, собирая информацию для своих трудов. Даже в библиотеке Янтарного можно найти десяток томов с его именем на обложке.

В частности, он первым описал быт и культуру степняков: их верования, обычаи и традиции. Его монография «Мифы и поверья степного народа» уже почти тридцать лет остаётся самым авторитетным источником в этом вопросе. Именно для её написания Лангров прибыл в Янтарный город, да так и остался здесь — видимо, уже навсегда.

Никто так и не знает, почему известный учёный так резко изменил привычному образу жизни. Казалось, вся его жизнь была одним большим путешествием — и вот в самом расцвете сил он неожиданно остепенился. Причём выбрал для этого именно Янтарный. Сначала он собирал информацию для новой книги и изучал городские легенды, связанные со снами, потом — предпринял несколько экспедиций в степь, а затем — остался здесь.

Лангров провёл в городе уже больше трёх десятков лет и за всё это время ни разу не поки-

нул Янтарный дольше чем на несколько дней. Он продолжал писать книги, читал лекции, вёл какие-то дела со Столицей посредством телеграфа, но в итоге вызвался на должность хранителя библиотеки, которую и занимает по сей день.

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В ЯНТАРНЫЙ

Ходят слухи, что Лангров просто не может уехать из Янтарного — как бы к этому ни стремился. Кто-то говорит, что его прокляли, кто-то — что сама Степь оскорблена попыткой препарировать её, словно лягушку под микроскопом, а кто-то рассказывает, что чудаку-учёный просто приглянулся Янтарному, и тот его не отпускает.

Так или иначе, иногда от Лангрова можно услышать странные рассказы о бесплотных попытках покинуть город. Он перепробовал самые разные способы и пути: железная дорога, река, даже пытался пешком уходить через степь. Всякий раз в дороге что-то происходило: поезд вставал в самом начале пути или вовсе не отправлялся с платформы, лодки разбивались о камень, а степные тропы петляли и несмотря на все мыслимые уловки и инструменты раз за разом приводили Лангрова обратно к Янтарному.

Над байками старика-библиотекаря давно уже стали посмеиваться, поэтому теперь он редко и неохотно поднимает эту тему.

ДАГМАР ШИЛЛЕР, ПРОПАВШИЙ АРХИТЕКТОР

Помимо уникального янтаря и ювелирного искусства местных мастеров город известен тем, что именно здесь находится несколько зданий, спроектированных безумным архитектором Дагмар Шиллер. Однако эта слава имеет странный характер.

Дагмар родилась и выросла в Столице, там же она проходила обучение и делала первые шаги на своём поприще. Шаги смелые, напористые и от того — пугающие. Талант Дагмар Шиллер был очевиден, но по мнению многих он граничил с безумием. Архитектура её проектов отличалась от общепринятой, как геометрия Лобачевского — от Евклидовой. Плавные изгибы контуров, отсутствие прямых углов, неприятие правильных форм — всё это делало Дагмар архитектором-изгоем, с которым просто не решались работать.

Она искала любые возможности для реализации своих проектов — и нашла их в Янтарном. В городе был объявлен конкурс на проект часовой башни. Вариант Шиллер напоминал каменное плетение, спиралью взмывающее ввысь и окаймляющее циферблат, отделанный янтарём. Несмотря на то что башня выбивалась из архитектурного стиля города, проект был принят советом.

Так Дагмар Шиллер оказалась в Янтарном. Она провела здесь два года, руководя работами по строительству башни. В самом городе новую достопримечательность воспринимали двояко: кто-то считал её шедевром, кто-то называл шрамом на теле города. Но о ней говорили — и не только в Янтарном, но и в Столице, и вскоре именно изображения башни Шиллер стали печатать на почтовых открытках Янтарного.

За башней последовали и другие проекты: два частных дома, а затем — Комбинат. К тому времени она успела хорошо изучить Янтарный, понять его и даже полюбить — со всеми его странными обычаями и традициями. Над проектом Комбината Дагмар работала несколько лет и считала, что он станет её главным шедевром и подарком всему городу. К сожалению, всё сложилось иначе.

ЗАГАДОЧНОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Когда началось строительство Комбината, имя Дагмар Шиллер уже было известно на всю страну. Ей приходили весьма соблазнительные предложения, но теперь она могла выбирать, за какой из проектов браться и потому не разменивалась на мелочи. К тому же у неё оставался проект, который она должна была закончить.

Однако ситуация в городе накалялась: в период строительства Комбината вновь обострились отношения со степным народом. К тому же очередное предложение было слишком соблаз-

нительным, чтобы от него отказываться. Когда была выстроена большая часть корпусов Комбината и закончена внешняя отделка здания, Дагмар покинула Янтарный.

До Столицы она так и не добралась — как и все остальные пассажиры поезда, который в тот день отошёл с вокзала Янтарного. Поезд покинул вокзал, но не прибыл к следующей станции. Несколько тонн стали и десятки людей просто исчезли.

Разумеется, были объявлены поиски, железнодорожное полотно прочесали вдоль и поперёк. Столица организовала несколько поисковых экспедиций, но всё было без толку. С момента исчезновения прошло больше месяца, когда несколько степняков во время охоты на сайгаков не наткнулись на странную и жуткую картину: перевёрнутый и искорёженный остов паровоза лежащий посреди степи в десятке миль от Янтарного и ближайшей железно дороги. Вокруг локомотива в беспорядке лежали мёртвые тела пассажиров. Большинство удалось опознать, но некоторые — в том числе и тело Дагмар Шиллер — так и не были найдены.

Объяснений случившемуся не было ни у кого. Официальная версия гласит, что поезд потерпел крушение, а тела утащили дикие звери. Подробности умалчиваются, но в Янтарном ещё есть люди, которые участвовали в поисковой экспедиции и которые сами были среди тех, кто поднимал тот локомотив обратно на колёса. Его даже не стали забирать оттуда — слишком сложно и страшно. Он до сих пор стоит где-то там, в степи, огромный ржавеющий памятник. Кенотаф невозможного крушения.

Рядом с железнодорожным вокзалом стоит мемориальная доска с именами погибших и пропавших. Дагмар Шиллер была торжественно похоронена на кладбище Янтарного. Разумеется, гроб, который опустили в могилу, остался пустым.





Анатомия детектива

Эта глава предназначена в первую очередь для ведущих игр по «Янтарному городу». Игрокам она может быть интересна, если они хотят понять всю «кухню» создания детективных историй, но для игры это совершенно необязательно.

Двухслойная структура

Ключевой элемент любой детективной истории — это, разумеется, тайна, некоторое происшествие, обстоятельства которого скрыты от героев. Весь сюжет строится вокруг их стремления раскрыть эти обстоятельства: установить связи, закономерности, расколоть нескольких подозреваемых, вытряхнуть пару скелетов из пыльных чуланов и, наконец, распутать загадку. Это и называется расследованием.

С точки зрения автора сценария это означает, что сюжет разделяется на два слоя. Первый из них — «внешний» — сюжет расследования. Это история, которую будут создавать игроки, описывая действия своих персонажей во время игровой встречи. Однако основной задачей ведущего является проработка внутреннего слоя — сюжета самого происшествия или преступления. Именно эта история определит ключевые сцены будущего расследования, основные улики и действующих лиц.

Детективный жанр и «рельсы»

Существует распространённое мнение, что детективы и так называемые рельсы — вещи неразделимые. Многих игроков это даже отпугивает от игр в детективном жанре, поскольку им кажется, что прописанный сюжет сковывает их по рукам и ногам и они лишены всякой свободы. На самом деле это, конечно, не так, и если говорить об импровизации, то в детективной игре ей уделяется не меньше внимания, чем в «классических» играх.

Причина заблуждения кроется в том, что игроки нередко путают понятия «рельсы» и «проработан-

ный сюжет», что совершенно неправильно. Проработанный сюжет детективу действительно необходим, но это сюжет внутреннего слоя, в то время как «рельсы» относятся ко внешнему. И здесь есть любопытный парадокс: чем тщательнее ведущий проработал историю самого преступления, тем легче ему импровизировать во время игры и ветвить сценарий, подстраивая его под действия игроков.

Однако многие ведущие ограничиваются лишь набросками сюжета внешнего слоя — для большинства игр этого бывает достаточно — и переносят привычную методику на детективы. В этом жанре она даёт сбой и приводит к тем самым «рельсам». Поэтому вывод прост: работая над детективной историей, в первую очередь проработайте сюжет преступления.

Этапы работы над сюжетом

Идея

Существует множество техник и подходов к проработке сценариев, и тот, что предлагается в этой главе, лишь один из многих. Но независимо от того, выберите вы его или какой-нибудь другой, создание любого сюжета не обходится без хорошей идеи. Это некая искра, которая зажигает пламя вашего воображения и заставляет хотя бы на мгновение подумать: «А ведь из этого может получиться отличная история! Почему бы в это не сыграть?» Идеей может стать что угодно: образ злодея из игры, сюжет старой сказки, полузабытый сон, сцена финальной битвы из вашего любимого фильма. Если любой из этих образов заставляет ваше воображение работать, это прекрасно — начинайте действовать.

Если нет — всё равно начинайте и разберётесь с идеями уже в процессе. Хорошая идея помогает начать работу над сценарием, но ждать её вовсе необязательно.

МАГИЧЕСКИЙ ВОПРОС «Что если?»

Если с идеями туго, есть простой и надёжный способ расшевелить собственное воображение и получить несколько подходящих завязок на будущий сценарий. Просто возьмите лист бумаги и задайте себе вопрос «А что если...?» — и попытайтесь продолжить его наибольшим числом способов. На первом этапе старайтесь записывать все вопросы, которые приходят вам в голову. Не оценивайте их и не думайте, как будете в это играть. Главное — количество. Уже потом, когда вопросов накопится несколько штук, вы сможете выбрать из них тот, который понравится больше всего и начнёте строить сюжет вокруг него.

В качестве основы для такого мозгового штурма может выступать любая тема и любой аспект жизни Янтарного. Если сомневаетесь, просто выберите одну из фракций и прочитайте несколько фактов о ней в одной из следующих глав. И если решите, что тот или иной конфликт не раскрыт в должной мере, просто задайте вопрос «Что если...?» и подумайте, какая из этого могла бы получиться игра.

ТЕМА ИГРЫ

Тема — это некая проблема, спорный вопрос, который вы хотите раскрыть в своём сценарии. Вы вполне можете обойтись без неё, но она поможет сделать историю гораздо глубже и значительнее. Я хочу отдельно подчеркнуть, что это именно вопрос, и ответ на него даёте не вы, а игроки и их персонажи своими действиями. Если вы строите сюжет вокруг мести, то вы можете продвигать идею «месть губит и жертву и мстителя» или наоборот: «месть — это способ об-

НЕ ПОУБИВАЙ ИХ ВСЕХ

Действие игры происходит в маленьком городке, где любое убийство — событие настолько громкое, что на долгие месяцы остаётся в памяти многих жителей. Поэтому строить каждое приключение вокруг очередного мёртвого тела попросту опасно, да и не нужно: есть множество других способов подкинуть проблем героям.

рести покой», но такие формулировки больше подошли бы для написания рассказа или повести. Вы же имеете дело с игрой, главное достоинство которой — интерактивность. Задавайте вопросы и дайте возможность игрокам и персонажам самим найти на них ответы.

Тема определяется в самом начале работы над сюжетом. В дальнейшем вы сможете использовать её в качестве инструмента, с помощью которого будете выбирать сцены и персонажей. Всякий раз, когда встаёт вопрос о том, какую сцену выбрать или какого персонажа ввести в игру, просто спросите себя, помогает ли он раскрыть заданную тему или нет. Это поможет сделать сюжет более цельным и лаконичным.

ЗА СЦЕНОЙ

Это самый главный этап в создании всей детективной истории. В ходе него вам предстоит детально проработать внутренний слой сюжета и понять, кто стал виновником тех мистических событий, от которых содрогнулся город и что послужило тому причиной.

Уделите внимание этому этапу даже в том случае, если привыкли строить сюжет на ходу и вам хорошо даётся импровизация. Для неё у вас ещё будет масса возможностей, а сейчас задача состоит в том, чтобы заложить крепкий фундамент будущей истории. И первым камнем в нём станет личность преступника.

ОБРАЗ АНТАГОНИСТА

Если сюжет внешнего слоя истории разворачивается вокруг персонажей игроков, то ключевой фигурой внутреннего слоя сюжета становится их противник. Именно он станет автором преступлений, которое всколыхнуло жизнь города, поэтому ему стоит уделить самое пристальное внимание. Разумеется, я не предлагаю писать его биографию — мы всё-таки работаем не над романом, а над игрой на несколько часов — но хотя бы примерное описание характера этого персонажа может очень помочь. Вот три главных вопроса, на которые вы должны ответить на этом этапе:

- **Кто он?** Чем он занимается, какое место в городе занимает и какими связями обладает.

- **В чём его цель?** Речь идёт не о каком-тосиюминутном желании, это должна быть настоящая страсть, граничащая с одержимостью. Ради неё он не побоится перевернуть весь город вверх дном и будет бороться с любым, кто встанет у него на пути. Только такой человек способен стать достойным противником для сыщиков.
- **Какими возможностями он располагает?** С помощью чего он хочет добиться желаемого? Это могут быть какие-то мистические способности, тайные знания, особый артефакт, который попал ему в руки — либо же ему доступны лишь вполне человеческие средства: деньги, влияние, связи.

В качестве главного антагониста истории могут выступать не только люди. Им может оказаться один из обитателей Сомноса, представитель степной мифологии или просто неведомая мистическая сила. Но даже в этом случае ответы на перечисленные вопросы могут очень помочь в создании сценария.

Также не забывайте, что преступник вовсе не обязательно должен быть один. За преступлением может стоять настоящий заговор с несколькими участниками. В этом случае задача несколько усложняется, поскольку нужно понять мотивы каждого из участников и вдобавок определить отношения между ними, но подобный формат позволяет создать по-настоящему интересный и запутанный сюжет.

ЗЛОВЕЩИЙ ЗАГОВОР

Итак, теперь в вашем распоряжении есть преступник, который обладает мотивом, целью и средствами, необходимыми для её достижения. Теперь самое время придумать то, как он намерен добиваться желаемого. Иначе говоря, нужно продумать план его действий.

По сути каждый из предыдущих шагов был подготовкой к этому. Идея станет отправной точкой, характер злодея определит его образ действий, а его связи подскажут имена тех, кто будет вовлечён в его план. Тем не менее, остаётся ещё немало вещей, которые нужно продумать. Самые важные из них:

- **Что нужно противнику для победы?** Чего ему не хватает для достижения его цели, как он будет стремиться это заполучить?
- **Как можно его остановить?** Что могут сделать сыщики для того, чтобы помешать негодяю?
- **Как он будет реагировать на вмешательство детективов?** Возможно, он слишком глуп или самоуверен для того, чтобы пресекать попытки детективов остановить его. Либо же (и это гораздо более интересный вариант) он будет готовить диверсии, уничтожать улики и пытаться физически устранить героев. Как и при каких условиях он станет это делать?

ДОБАВЬТЕ ДЕТАЛЕЙ

Время свести воедино всё, что вы успели подготовить. У вас есть главный злодей, есть зловещий план, который он претворяет (или уже претворил) в жизнь, теперь нужно нарастить немного мяса на костяк вашего сюжета. Добавьте больше конкретики:

- временная линия ключевых событий;
- места, в которых они произошли — адреса и названия;
- имена свидетелей и подозреваемых, с которыми предстоит встретиться сыщикам;

Это далеко не самый важный этап в проработке сценария, но он позволяет вам не запутаться в ответах на вопросы, которыми неизбежно засыплют вас игроки.

Постарайтесь записать все эти детали на отдельном листе, который будете держать перед глазами в процессе игры. Игроки часто забывают имена встречаемых персонажей, но вы этого себе позволить не можете. Если во время игры то и дело возникает заминки в стиле: «Вы видите знакомую вам невысокую сгорбленную фигуру... эмм... погодите, сейчас... его зовут... ну, тот травник из Гариты, вы не записали его имени?» — это неизбежно разрушает атмосферу, которую вы пытаетесь создать.

ЗАВЯЗКА РАССЛЕДОВАНИЯ

Теперь, когда у вас есть чёткое представление о том, как действовал противник и чего он пытался достичь, в дело пора вступать персонажам игроков. С какого события для них начинается

НЕ ТОЛЬКО МИСТИКА

Вовсе не обязательно строить каждое приключение по Янтарному вокруг какого-то мистического события. Здесь хватает и обычных преступлений, с которыми тоже придётся столкнуться героям. Ограбления, кражи, убийства — люди совершают их и без вмешательства потусторонних сил.

Одна из тем, которую можно раскрыть посредством таких расследований — это жизнь города на стыке двух культур. Два народа, с разной историей, верой и менталитетом всё ещё учатся жить в мире и пытаются забыть и простить друг другу старые обиды. Следует ли говорить о том, что удаётся это не всем?

эта история? На каком этапе зловещего плана они вступают в дело?

Чаще всего завязкой расследования становится некое происшествие, которое нарушает размеренную жизнь города и привлекает внимание полиции. Либо же это что-то, что напрямую затрагивает жизнь одного из персонажей и его близких. Одним словом, это какое-то событие, которое не может оставить сыщиков в стороне. Оно заставляет их вмешаться и начать искать информацию о том, что произошло. Примеры:

- В городе один за другим умирают члены одной семьи. Смерть кажется естественной, но только дурак не увидит закономерности.
- Перед началом крупной ювелирной выставки был похищен главный экспонат. Всё указывает на степняков, и если вовремя не найти пропажу, отношения двух народов могут вновь накалиться.
- На городской площади был найден труп какого-то старика. В нём опознают местного жителя, которому по всем свидетельствам не было и 40 лет.
- В колонке писем читателей местной газеты появляются странные пророческие послания. Несколько уже сбылись, а новое предсказывает городу страшную участь.

- Близкий друг одного из персонажей игроков после фестиваля Грёз ходил сам не свой, а потом и вовсе пропал.
- Прошлой ночью кто-то вломился в библиотеку и переворачивал всю секцию оккультной литературы, будто искал какую-то книгу.

Завязка станет первой сценой в расследовании, его отправной точкой. В идеале она должна стать встряской для игроков, она шокирует и порождается больше вопросов, чем даёт ответов.

КАК ВОВЛЕЧЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если вы не знаете, как подать начальную сцену, возможно, вы просто слишком мудрите. Хотя бы один из персонажей работает в полиции Янтарного, и именно на его плечи ложится расследование того или иного происшествия в городе. Если даже на этот счёт возникают сомнения, используйте шерифа Карела Стибора. Он знает об этом городе и о том, что в нём творится, больше чем кто-либо другой. Поэтому нет ничего странного, если он вызовет одного из своих помощников и скажет: «Послушай, на Имбирной улице творится что-то странное. По нашей части пока ничего нет, но я привык доверять своему чутью. Бери своих ребят и отправляйся туда».

Впрочем, начинать игру с таких объяснений не стоит. Как уже было сказано, первая сцена должна быть яркой и запоминающейся. Хорошим приёмом может стать начало в духе «in media res», когда сыщики вступают в игру прямо в разгар погони или изучения места преступления. В этом случае вся вводная информация предоставляется им ретроспективно.

След улики

Теперь ваша задача состоит в том, чтобы пройти «обратный путь» от завязки к разгадке и продумать сюжет самого расследования. В случае сценариев по СЫЩИКУ это означает, что вам необходимо продумать цепочку улик — фрагментов головоломки, необходимых для понимания подоплёки происходящего.

Каждый такой фрагмент — это *ключевая улика*, вокруг которой выстраивается отдельная сцена вашего сценария. Это может быть беседа со свидетелем, запись в журнале, след от ботинка

или другое вещественное доказательство — так или иначе это информация, которая позволяет сыщикам лучше понять, что происходит, и направлять их к следующей сцене, где они смогут получить очередной фрагмент.

Выглядит просто, верно? Но не забывайте о том, что далеко не все подозреваемые захотят общаться с сыщиками, иногда информацию придётся добывать силой, героям будут всячески мешать: направлять по ложному следу, уничтожать улики, запугивать свидетелей, а то и вовсе попытаются их убить. Всегда помните о том, как игровой мир будет реагировать на действия персонажей и не делайте их жизнь слишком уж лёгкой.

Для получения каждой улики персонаж должен обладать определённой исследовательской способностью. О том, как они используются, было подробно рассказано во второй главе. Сейчас я хочу ещё раз подчеркнуть, что те способности, с которыми вы связываете ключевую улику — это лишь возможный (и наиболее очевидный по вашему мнению) путь получения улики, но если игрок делает заявку, которая выглядит логично и оправдано, он в любом случае должен получить требуемую информацию.

То же самое касается и последовательности переходов между сценами и ключевыми уликами. Задуманный вами путь — лишь один из возможных вариантов, но он не должен оставаться единственным. Помните об этом. Подробнее о том, как добавить гибкости вашему сюжету, рассказывается в разделе «Улики и их поиск» и в восьмой главе, посвящённой советам для ведущих.

Следует заметить, что подход к проработке этого этапа может быть самым разным. Некоторые ведущие предпочитают подготовить всё заранее: они продумывают каждую сцену, прорабатывают образы второстепенных персонажей, их отличительные черты, они всегда знают, с какими способностями персонажа связана та или иная улика. Подобный подход хорош, если описание сценария вы хотите использовать в дальнейшем. Пример такой проработки вы сможете увидеть в тестовом приключении, приведённом в конце этой книги.

Другие ведущие начинают чувствовать скуку, когда каждый этап их расследования досконально продуман, и предпочитают ему чистую импровизацию. В этом случае всё, чем они располагают в начале игры — это несколько ключевых точек сценария, которые напрямую вытекают из плана и метода действий антагониста. Всё остальное (последовательность действий, подача улик) зависят от конкретных решений игроков. Ведущий просто держит в голове всю подоплёку случившегося и следует логике происходящего, а из записей у него — только пара листов бумаги с перечнем ключевых персонажей и мест.

Нельзя однозначно сказать, какой из этих подходов лучше. Всё зависит от того, насколько вы любите работу над сценарием и насколько хорошо вам даётся импровизация. Со временем каждый ведущий находит свою золотую середину между этими двумя крайностями.

ДИАГРАММЫ СЦЕН

Один из инструментов, который очень помогает при создании сценариев — это *диаграмма сцен*. Она представляет собой перечень сцен со списком ключевых улик, соединённых друг с другом стрелками. Такая схема наглядно показывает возможности перехода от одного эпизода сценария к другому и позволяет убедиться в том, что история не получилась слишком уж статичной и прямолинейной. Если на схеме слишком много элементов, к которым ведёт и из которых исходит лишь одна стрелка, сценарий стоит переработать.

РАЗВЯЗКА

Этот этап стоит последним в списке, но именно его нужно продумать наиболее тщательно. Это кульминация вашей истории, финал, который запоминается больше всего и который ставит точку в решении всех заданных вами вопросов.

Для героев это, прежде всего, означает выбор. Покажите игрокам, что от их действий что-то зависит, что именно они решают, как закончится эта история. И постарайтесь при этом не мухлевать, создавая иллюзию свободы. Дайте им выбор, настоящую дилемму, правильное решение которой будет для каждого своё.

Дополнительные элементы сюжета

Все перечисленные этапы создания детективной истории можно назвать обязательными — вы можете уделять им чуть больше времени или чуть меньше, но так или иначе вы проходите через каждый из них во время проработки сюжета. Кроме них есть несколько элементов, без которых можно обойтись, но они помогают сделать его глубже, интереснее и динамичнее.

Сюжет второго плана

Вместе с сюжетом самого расследования вы можете ввести в сценарий дополнительный сюжет второго плана. Более того, лучше всего концепция игры по «Янтарному городу» раскрывается именно в таком формате, когда каждое приключение содержит в себе две сюжетных линии. Первая повествует о самом преступлении, она задаёт структуру сценария и последовательность сцен в нём. Вторая сюжетная линия завязана на характерах героев, последствиях их прошлых действий, их профессиональной деятельности и личных связях. Одним словом, сюжет второго плана делает историю более «личной». Иногда события сюжета второго плана запоминаются игрокам даже больше чем само расследование, но раскрыть его удаётся только во время относительно длинной кампании.

Реакция противника

Вряд ли противник станет сложа руки наблюдать за тем, как сыщики пытаются его остановить. Если вы хорошо проработали сценарий, у антагониста найдётся немало способов подпортить героям жизнь и замедлить их расследование.

В подобных сценах герои сталкиваются с активным сопротивлением персонажей ведущего. Возможно, это будет прямолинейная и грубая попытка устранить детективов: драки, погони и перестрелки. Либо же враг решит действовать более тонко: устроит диверсию, подготовит опасную ловушку, или использует мистические силы, пытаясь свести персонажей с ума.

Так или иначе, именно в таких сценах жизнью героев напрямую угрожает опасность, и высокие рейтинги общих способностей им очень помогут.

Поддержание атмосферы

Некоторые сцены могут быть не связаны напрямую с текущим расследованием, но они могут оказаться полезными, чтобы создать нужное настроение или подчеркнуть тему вашей игры. К таким сценам относятся встречи с колоритными и необычными персонажами ведущего (особенно это относится к тем персонажам, которые раз за разом попадают на пути сыщиков). Либо же это сцены, подчёркивающие необычность сеттинга: странные сны, свидетельства ритуалов степного народа и т. д. В следующих главах вы сможете найти достаточно таких деталей.

Улики и их поиск

Если какая-то информация необходима, чтобы история продолжила развиваться — это ключевая улика. На её получение не должны тратить игромеханические ресурсы, достаточно лишь обладания нужной способностью. Кроме того, без траты пунктов вы можете предоставить какие-нибудь несущественные сведения, касающиеся расследования. Они все равно не повлияют на продвижение по расследованию, поэтому ничего не стоят.

Если вы хотите дать персонажам занятные побочные сведения, обладание которыми не является необходимым для расследования, предложите игрокам потратить 1–2 пункта из запаса способности для их получения. Назначьте стоимость в зависимости от той развлекательной ценности, которую представляют эти данные, а не от игровой сложности выполнения задания. Главная цель этой системы — сделать улики доступными, тогда игроки смогут поломать голову над тем, как именно кусочки мозаики собираются в единую картину. В ваших силах облегчить этот процесс, подстраивая ситуации таким образом, чтобы игроки могли получить ту или иную подсказку. От старых привычек сложно избавиться, поэтому следите за собой и не превращайте поиск улик в испытание.

Если в случае неудачи за каким-то действием может последовать безумие, ранение или смерть, заставьте игрока пройти проверку. Если логика ситуации подразумевает, что персонаж ведущего будет активно противиться какому-то действию персонажа игрока, устройте состязание.

Как подать информацию

В ключевой сцене, как правило, помимо ключевой улики содержится масса побочных сведений. Эти факты могут помочь сыщикам в понимании подоплёки происходящего или наоборот — помешать расследованию, отвлекая внимание детективов на несущественные мелочи. Создавая сцену, вы должны предположить, какими вопросами будут задаваться детективы и какие ответы им дать, исходя из их квалификации.

Не стоит делать все улики доступными без траты пунктов. Сыщикам придётся заплатить, если:

- сведения явно мистического характера;
- информация не вполне ясна, или её связь с расследованием не очевидна;
- сыщики получают эти данные быстрее, чем могли бы;
- они приобретают какое-то другое полезное преимущество.

Если трата пунктов не даст персонажу возможности почувствовать себя героем дня или других преимуществ, то стоит сделать эту информацию бесплатной. Самое главное — чтобы игроки почувствовали, что каждая трата пунктов из запаса того стоит.

Дополнительные виды улик

«Плавающие» ключевые улики

Удобнее всего составлять сценарий таким образом, чтобы в нём присутствовали две-три «плавающие» ключевые улики, не привязанные к какому-либо определённому месту. Обычно они необходимы, чтобы перейти к следующей части истории. Если обычная ключевая улика связана с какой-то конкретной сценой, то «плавающая» может быть найдена в одной из нескольких. Ведущий решает по ходу игры, в какой именно сцене персонажи игроков получают нужную информацию.

«Плавающие» улики позволят вам контролировать темп развития событий. Они дадут персонажам пережить все интересные моменты в ка-

кой-то части сценария перед тем, как случится драматический переломный момент. Либо же, наоборот, когда вы хотите подтолкнуть повествование к кульминации, вы, подобно безжалостному редактору, сможете вычеркнуть все второстепенные сцены. Например, вы выбрали пять сцен, в которых сыщики имеют возможность получить необходимую им ключевую улику. Вы решили, что эта часть расследования должна занять около часа. Если игроки пробегают все сцены, тратя по десять минут на каждую, оставьте ключевую улику для последнего эпизода. Если они задерживаются в каждой сцене на двадцать минут, предоставьте им необходимую информацию уже в третьей сцене.

Однако лучше всего при выборе сцены, в которой сыщики получают улику, исходить не из того, сколько времени прошло, а из того, насколько игроки устали от этого этапа сценария. Если им нравится весело общаться с живыми персонажами, которых вы создали, или в остолбенении наблюдать за каким-нибудь ужасным явлением, вы можете дать им больше времени в этой сцене, а ключевую улику оставить на потом. С другой стороны, если вы видите, что им скучно и они утомлены поисками, выдайте им плавающую улику раньше.

Связующие улики

Связующая улика — это улика, которая нужна для разрешения загадки, но её важность становится очевидна не сразу. Они создают ощущение структурного разнообразия в сценарии и сглаживают чувство, что персонажей игроков ведут по прямой из точки А в точку Б, а затем — в точку В. Если такие улики расположить и преподнести как надо, они послужат источником озарений при объединении игроками нескольких отдельных кусочков мозаики.

Вместе с тем, использование таких улик представляет немалый риск, поскольку игроки склонны забывать мелкие детали расследования — особенно если они встречались им на прошлой или позапрошлой игровой встрече. Ведущему порой придётся напоминать игрокам о предыдущей детали головоломки, когда их персонажи обнаружат следующую.

ОТЛОЖЕННЫЕ ПО ВРЕМЕНИ РЕЗУЛЬТАТЫ

Эту технику можно использовать в любой ситуации, когда детективы полагаются на сведения, полученные от экспертов «со стороны». Она удобна тем, что позволяет контролировать скорость ведения расследования. В детективных сериалах часто используется приём, при котором ход расследования меняется в момент получения результатов исследований из лаборатории. Например, вмешательство экспертов оправдывает подозреваемого или указывает сыщикам на других свидетелей или места, которые стоит обследовать. Или же новые данные заставляют детективов переосмыслить всю собранную на текущий момент информацию, провести повторные допросы участников событий или ещё раз осмотреть место преступления.

Такой результат может стать отложенной на некоторое время ключевой уликой, позволяющей персонажам перейти в новую сцену. Применяйте его, если отдельные эпизоды связаны между собой в свободном порядке. Если персонажам игроков наскучила или надоела какая-то сцена, они получают весточку от эксперта и вместе с нею — новые сведения для продолжения расследования.

Получение отложенных по времени результатов также может заставить игроков переосмыслить ту информацию, которой они уже обладают. Например, они выясняют, что у какого-то подозреваемого на самом деле не было алиби, или что рассказ одного из свидетелей оказался ложным..

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЗАПИСИ

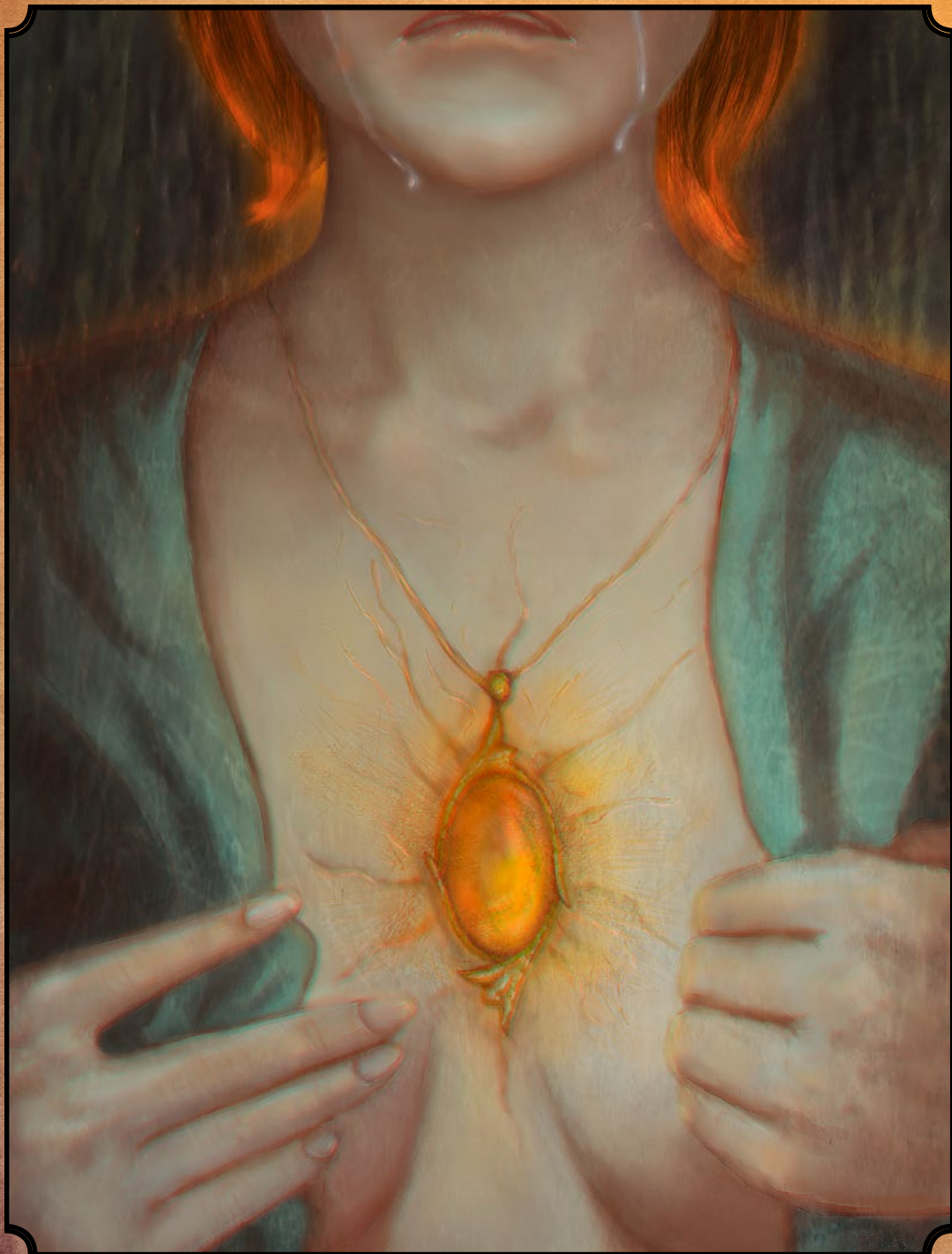
Помимо записей, которые вы подготовили для самого сценария, вам может пригодиться два списка способностей. Первый — список тех из них, на которые завязаны улики в вашем приключении, второй — сводка тех способностей, которыми обладают герои (пусть игроки сами составят его при создании персонажей).

Используя эти списки, вы сможете убить сразу двух зайцев одними выстрелом. Во-первых, сравнив два списка, вы будете уверены, что персонажам так или иначе окажутся доступны все ключевые улики, которые вы рассмотрели.

Во-вторых, вы сможете убедиться в том, что ваш сценарий не получился «однобоким». Если в нём активно используются способности одного-двух игроков, а третий остаётся не у дел, возможно, не помешает добавить пару сцен, в которых он сможет показать себя крутым специалистом.

Эту технику можно расширить на создание сценариев в целом. Старайтесь держать перед глазами список способностей персонажей, когда планируете новые сцены и сюжетные повороты. Игроку, вложившему 3 или 4 пункта в **оружейное дело**, вряд ли понравится, если на протяжении нескольких сюжетов ему так и не представится возможность проявить себя в качестве опытного оружейника. Старайтесь избегать таких моментов.





За сценой

Эта глава раскрывает подоплёку тех мистических событий, которые происходят в городе. Она рассказывает об их причинах, взаимосвязях и о том, как это можно использовать. Помните о том, что главная цель этой части книги — помочь разобраться в мифологии «Янтарного города» и дать как можно больше идей для ваших собственных приключений. Если вы чувствуете, что какие-то из описываемых принципов и правил ограничивают вас, не бойтесь менять их на своё усмотрение.

Царство снов

Поскольку немалая часть игры связана со снами жителей Янтарного, начать стоит именно с рассказа о том, как они устроены и почему бывают опасны.

Параллельно с нашим миром существует царство снов — *Сомнос*. Его сложно назвать местом или пространством, скорее это особая форма существования и мышления. Это царство вечнобурлящего хаоса, в котором нет ничего постоянного.

Обычно человеческое сознание отделено от него *Завесой* — это своего рода защитный механизм, который отвечает за объективное восприятие реальности. Когда человек засыпает, Завеса истончается и человеческое сознание входит в контакт с Сомносом. Его страхи, переживания и образы на поверхности разума обретают в этом царстве жизнь, формируя из его хаотичной материи островки относительного порядка. Так появляется то, что мы привыкли называть снами. Когда человек просыпается, Завеса восстанавливается, а след, который он оставил в Сомносе, быстро тает.

Сказать что-то более определённое о природе Сомноса или Завесы сложно. Приведённое описание — это лишь модель, которую используют сомнологи, чтобы объяснить те явления, которые

НЕ ВСЁ СРАЗУ

В этой главе изложен достаточно большой объём сведений об игровом мире «Янтарного города». Не нужно вываливать всю эту информацию на игроков в течении одного-двух игровых сценариев. Им и так предстоит держать в голове все детали текущего расследования, поэтому постарайтесь раскрывать информацию об игровом мире по отдельным фрагментам от одной игры к другой.

В конце концов, такой подход оправдан и с точки зрения логики игрового мира. На начало игры персонажи знают о городе немногим больше своих игроков, и им только предстоит погрузиться в тайны этого места.

происходят в Янтарном. Надо заметить, что эти теории популярны исключительно в Янтарном, поскольку в других местах просто не происходит вещей, которые надо объяснять чем-то помимо страхов и переживаний самих людей.

Сомносургия

В Янтарном городе влияние Сомноса на человеческий разум гораздо сильнее, чем где бы то ни было ещё. Кто-то связывает это с дурманящим действием степных трав, кто-то — с залежами янтаря рядом с городом и под ним. Ну а кто-то (из тех, кто придаёт значение степным мифам) убеждён, что причина в том, что город выстроен буквально на могиле древнего степного бога.

Как бы то ни было, сны в Янтарном действительно гораздо ярче, чем в других местах. Они практически неотличимы от реальности, а наутро их почти невозможно забыть. Поэтому ночные грёзы для многих становятся полноценной и весьма значительно частью жизни. Люди учатся использовать их и развивают так называемые

мое искусство **сомносургии** — умение управлять собственными снами и использовать их себе во благо.

Конечно, кто-то пренебрегает этим, и его вполне устраивают неподконтрольные ему грёзы, ну а для кого-то это является вынужденной мерой выживания. Здесь даже обычные кошмары могут доставить немало неприятностей, и если не умеешь с ними справляться, это может привести к безумию.

Ловцы снов

У разных людей механизм Завесы работает по-разному. Существуют врождённые отклонения, которые доставляют немало неприятностей своим обладателям, но они же дают им новые возможности.

В одном случае Завеса работает независимо от того, бодрствует человек или нет, надёжно защищая его сознание от влияния Сомноса. Иначе говоря, он не способен видеть сны. И вместе с этим — не способен нормально спать. Ночи таких людей наполнены короткой прерывистой дремой, которая не даёт полноценного отдыха. Кто-то живёт с этим всю жизнь, а кто-то учится использовать других людей в качестве проводников в Сомнос. Таких людей называют *ловцами снов*.

Вместе со своим изъёмом ловцы снов получают способность воздействовать на разум других людей и менять их сновидения. ловцы способны подглядывать чужие сны, становиться их частью, создавать их детальные образы и сюжеты.

Своим даром ловцы распоряжаются по-разному. Кто-то просто паразитирует на чужих сновидениях за неимением своих собственных, кто-то открывает в городе салоны сновидений, в который за звонкую монету продаёт своё умение. Услуги таких людей пользуются спросом, хотя немало тех, кто считает обращение к мастерам сонного дела чем-то зазорным. Кроме того, когда в городе затягивается очередная вспышка сонной лихорадки, во всём обвиняют опять же ловцов, что не прибавляет им популярности.

Сновидцы

Если ловцы находятся по одну сторону шкалы, то с другой можно поместить сновидцев. В их

случае Завеса слишком тонка, и сознание практически не защищено от влияния Сомноса. Такие люди постоянно балансируют на грани между реальностью и сном. Для них эти два мира тесно переплетаются друг с другом. Сновидцам ещё сложнее отличить одно от другого и потому они более подвержены любым воздействиям с той стороны сна.

С другой стороны, их уязвимость даёт им ряд преимуществ. Во-первых, их сны теснее связаны с реальностью, и в своих ночных грёзах они могут видеть фрагменты будущего и прошлого тех событий, в которые оказались вовлечены. Как правило, это происходит помимо их собственного желания, и они сами не способны отличить видения прошлого от того, что только должно случиться или того, что могло бы произойти.

Во-вторых, сновидцы способны усилием воли смещать фокус собственного восприятия и видеть фрагменты и обрывки чужих сновидений. В отличие от ловцов он могут только наблюдать и никак не способны воздействовать на чужие сны.

Обитатели Сомноса

Большинство сомнологов убеждены в том, что царство снов необитаемо, и люди — единственные гости в нём. Только они могут изменять это пространство своей волей (осознанно или нет).

Но есть те, кто считает, что в этом «месте» есть существа, для которых оно является естественной средой обитания. Свидетельств встречи с ними крайне мало, и их сложно назвать достоверными в силу самой природы сновидений — зачастую мы видим во снах то, что является отражением наших собственных мыслей и переживаний.

Тем не менее, они правы: в Сомносе обитают сущности, для которых хаос царства снов — естественное положение вещей. Они совершенно чужды людям и обычной реальности — для них она слишком стабильна и неизменна. Они незнакомы с понятиями времени, пространства, а их логика и мораль остаются для нас загадкой.

Единственное, о чём можно говорить хоть с какой-то долей уверенности — они любопытны. Привычный нам мир манит их, но это сродни тому, как рыбу может манить небесная высь. Наша реальность недоступна для них в полной

мере — так же как нам недоступна их. Мы можем лишь иногда коснуться её, и обитатели Сомноса пытаются сделать то же самое, используя спящих людей.

Эмоции, которые через свои сны люди транслируют в Сомнос, служат своего рода маяками для этих существ. И если эмоция была достаточно яркой, обитатель Сомноса может обратить на человека своё внимание. Подробнее о том, как это происходит и чем грозит человеку, можно прочесть на странице 104.

Плетение сна

Прежде всего нужно сказать, что выделяют два вида сна, которые может переживать человек. Первый — «естественный» — является плодом переживаний, страхов и воспоминаний спящего. Именно такие сновидения мы наблюдаем каждую ночь. Они хаотичны, подчиняются своей безумной логике, но относительно безопасны. Если человек владеет навыками **сомносургии**, то способен управлять такими сновидениями на своё усмотрение.

Но есть и другой вид снов — это те из них, которые были порождены чужой волей. Возможно, к ним приложил руку ловец снов, обитатель Сомноса или одно из порождений Степи. Такие сновидения гораздо опаснее: они могут доставить человеку немало проблем и даже свести его с ума.

В таких случаях принято говорить о *плетении сна*. Творец сновидения (кем бы он ни был) создаёт паутину образов и эмоций. Он воздействует на саму Завесу, орудуя на стыке Сомноса и сознания спящего. При этом он создаёт лишь структуру и основные элементы сна, жизнью их наполняет сам спящий — его память и мысли.

Каждое плетение имеет несколько ключевых точек-узлов: предметов, персонажей и даже эмоций, вокруг которых строится сновидение. Пока узлы целы, существует и плетение, и сознание спящего остаётся запертым в Сомносе. Иначе говоря, человек не сможет проснуться, пока не справится со своими внутренними демонами.

Чаще всего ключевыми узлами паутины сна становятся чудовища и монстры, которые пытаются убить сновидца. Такие сны создаются целиком и полностью ради расправы над спящим. Удастся

ему сохранить разум или нет, зависит от его навыков сомносургии и мастерства создателя сновидений. Чуть реже узлами плетения становятся какие-то предметы и вещи — чаще всего выбирается что-то, имеющее значение для спящего.

Самый сложный вариант — когда сновидение завязано на определённые эмоции жертвы, её чувства, мысли и воспоминания. Как правило, такие сны глубоко личные, связаны с каким неразрешённым внутренним конфликтом и травмирующим опытом спящего. Создать такой сон невероятно сложно: для этого нужно обладать уникальными навыками и знаниями о жизни сновидца.

Если творец сна был недостаточно искусен, Плетение выйдет слабым и ненадёжным. Подобно неумело сотканной ткани, оно распадётся на нити от малейшего усилия. Возможно, жертву ждёт неприятный сон, мимолётный кошмар, но он стряхнёт его без особого труда и не станет заложником собственных грёз.

Методы защиты

Желая обезопасить себя и свои сны, люди прибегают к самым разным средствам. Некоторые обращаются к ловцам снов и просят у них защиты. Кто-то тренирует навык **сомносургии**, чтобы быть способным сопротивляться всему, что они встретят в Сомносе. Это решение сложное и таких умельцев немного. Куда чаще люди полагаются на талисманы и амулеты (см. стр. 29), однако отыскать вещи, обладающие реальной силой, среди сотен подделок крайне непросто.

Ну а кто-то — и к сожалению, таких людей немало — обращается за помощью к янтарию.

Янтарь и его сила

Как уже не раз говорилось, янтарь имеет для народа особое значение. Этот камень — основа его жизни и благополучия. И он же является причиной давней войны со степняками, и до сих пор нередко становится причиной конфликта двух народов.

Рассказ дохары

«Юноша, подойди ближе, глаза старого Маута Бхула не такие зоркие, как в молодости... Да, вот так, теперь я тебя

вижу. И вижу, зачем ты пришёл. Ищешь ответы, верно? Ты живёшь в железном городе и ничего не знаешь о своём народе. Считаешь, что это и не нужно, что теперь у тебя другая жизнь? Обычно думают именно так.

Но не ты, да? Эти мысли и чувства сводят тебя с ума, и ты отчаянно пытаешься понять, что с тобой происходит. Я скажу тебе, что это, мальчик. Это голос крови. Это его ты слышишь, и это он не даёт тебе покоя.

Для своих мы проводим обряд, который учит жить с этим — спуск в пещеры без пищи, воды и света. После этого многое узнаёшь... об этом голосе, о крови, о себе. Что? Нет, ты уже перешёл границу, когда это было бы уместно, поэтому просто послушай. Ты сын Лиса, великого Корсака, обитавшего в степи. Эти горы — его плоть, израненное тело бога, великого обманщика. Дети Волка верят, что древний зверь мёртв, и мы

несём бдение над его трупом. Но это просто ещё одна ложь.

Присмотришься к этим вершинам. Если ты будешь терпелив, ты увидишь, как они вздымаются в такт дыханию Корсака. Он жив, мальчик. Просто спит долгим глубоким сном, залечивая свои раны. В ту битву со Змеем пролилось немало крови, и мы до сих пор собираем её капли. Конечно, я говорю про янтарь. Эти камни, которые нужны городу. Он жаждет их, и мы даём их ему — всего лишь мёртвую, отравленную ядом, кровь, в которой больше нет ни капли силы. Не самая высокая плата за то, чтобы они больше не могли прикоснуться к телу Лиса. Важно лишь то, что кровь сердца должна оставаться в пещерах. В ней жизнь, в ней душа Корсака, и она вновь побежит по его жилам, когда Лис воспрянет ото сна.

Ждать осталось недолго. Именно это ты чувствуешь — голос крови стано-



вится сильнее. В каждом из нас, в каждой отдельной капле крови Лиса, в каждом «сгустке», который был поднят на поверхность. Поэтому запомни эти горы такими, какими их видишь, мальчик. Возможно, очень скоро их не станет.

Сгустки

Итак, янтарь, добываемый в пещерах Лисьего хребта — это кровь Корсака. Вместе с обычными камнями из хитросплетения тоннелей выносятся «сгустки» — живой янтарь. Степняки верят, что в таких камнях теплится крупница жизни бога, искра его души.

Внешне этот камень почти ничем не отличается от обычного — тот же глубокий алый оттенок, те же искристые переливы внутри. Лишь чувющие способны услышать голос крови, исходящий от проклятого камня, но даже они совершают ошибки. Поэтому несмотря на все предосторожности, «сгустки» порой покидают пещеры. Из них точно так же делают украшения и предметы быта.

Янтарь здесь у каждого жителя: в ожерелье, в кольце, в карманных часах, в любимой статуэтке, в инкрустированном пере или курительной трубке. Потенциально, пусть шансы на это и малы, каждый из этих драгоценных камней может оказаться «сгустком». Кто-то не подозревает об этом, кто-то целенаправленно ищет такие вещи.

Для многих сгустки являются весьма желанной добычей. Каждый из них обладает крупницей силы Корсака — бога, который по легендам степняков *создал* сны и подарил их людям. Сгусткам приписывают самые разные свойства, но известно точно одно — каждый из них даёт такую власть над сновидениями, о которой самые талантливые ловцы и сомносурги могут только мечтать.

Как это использовать?

Если один из персонажей ведущего становится обладателем Сгустка, это повышает его **сродство к Сомносу** на 2. Соответственно, сыщику гораздо сложнее сопротивляться его воздействию. Попытка воздействовать на носителя сгустка с помощью умений **ловца снов**, повыша-

ет сложность этого действия на 4, и почти всегда обречена на провал.

Если один из сыщиков становится обладателем сгустка и намерен его использовать, это равносильно тому, что он получает дополнительный запас пунктов **сомносургии**, который может использовать на своё усмотрение.

Проблема заключается в том, что величина этого запаса держится от игрока втайне, и ему приходится действовать вслепую. Когда персонаж получает янтарь, ведущий делает себе пометку и затем, вместо игрока, ведёт подсчёт того, сколько пунктов осталось. Когда запас достигает нуля, сыщик становится жертвой янтарного безумия (см. ниже).

Ведущему не стоит скупиться на количество пунктов, которые можно получить от камня. Даже самый маленький янтарь может дать 10–15 пунктов, обычно же он равен около 20. Помните о том, что сгустки предоставляют массу возможностей, но берут за это высокую цену. Главное при этом — следить, чтобы проклятый янтарь не доставался героям слишком просто.

Сонная лихорадка

Возможности, которые дают сгустки, весьма соблазнительны, и потому находится немало людей, ведущих охоту на них. Искатели обманом проникают в пещеры, подкупают собирателей и скупают потенциальные «сгустки» на чёрном рынке. Нередко они добиваются успеха, однако

Воля случая

Если вы хотите сделать механизм пробуждения янтаря более случайным и хаотичным или просто не хотите вести подсчёты оставшихся пунктов, вы можете использовать другой принцип. Всякий раз, когда игрок обращается к янтарю, он бросает кубик, как во время обычной проверки, однако не может никак повлиять на бросок. Сложность соответствует тому, в который раз за игровую встречу он использует пункты сгустка. Первый раз — всегда безопасен, однако каждый последующий повышает шанс провала.

это не остаётся без последствий для них и для всего города.

Каждый сгусток — это не ключ к царству снов, скорее — отмычка. Которой, к тому же, редко умеют пользоваться. Чем чаще носитель янтара использует камень, чтобы прорвать Завесу, тем более беспокойным становится Сомнос. И тем кошмарнее становятся сны жителей города.

В городе это явление принято называть *сонной лихорадкой*. Когда она накрывает Янтарный, у ловцов снов появляется новая работа.

ЯНТАРНОЕ БЕЗУМИЕ

Носитель сгустка защищён практически от любого воздействия Сомноса. Он способен подчинять его своей воле и менять эту реальность на своё усмотрение. Но рано или поздно сила сгустка обращается против своего обладателя.

Сила, которую дарует янтарь — это сила Корсака. У каждого сгустка сохраняется связь с сознанием спящего бога. Когда янтарь оказывается на поверхности, он «дремлет», но чем чаще носитель использует его, тем ближе миг его пробуждения. Так это называют чующие. Когда это происходит, Корсак обращает на человека своё внимание, и вряд ли это хоть кому-то понравится.

Когда это происходит, всё меняется. Кусок янтара буквально врастает в тело своего носителя. Камень оживает и пускает множество тончайших нитей-корней в плоть жертвы. С этого момента уже не человек властвует над силой камня, а она — над ним.

Фактически носитель превращается в открытый канал между Сомносом и нашим миром. Две реальности смешиваются для него воедино, и он никогда не может быть уверен в том, в какой из них он находится. Завеса, разделяющая два мира, становится нестабильной, и сознание жертвы янтарного безумия скользит между ними, смешивая воедино сны и реальность.

Это означает, что человек становится крайне уязвим для любых воздействий с той стороны сна. Даже обычный кошмар способен убить его. Чтобы ни случилось с ним во сне, он внесет это с собой в наш мир: каждую царапину и каждую рану, которую там получит.

Этот принцип работает и в обратную сторону. В моменты слабости и потрясения, когда Завеса начинает слабеть, жертва янтарного безумия перестаёт отличать реальность ото сна. Если человек при этом обладал навыками **согносургии**, его умения могут воздействовать на реальность и в определённых границах нарушать её физические законы. Учитывая, что это происходит во время помутнения рассудка, такие действия нередко представляют огромную опасность для окружающих.

ОТНОШЕНИЕ К ЯНТАРНОМУ БЕЗУМИЮ

Янтарное безумие воспринимают как тяжёлую и постыдную болезнь. Поэтому носитель скрывает его всеми возможными средствами. Вряд ли он хоть к кому-нибудь рискнёт обратиться напрямую, поскольку отлично понимает, что ему либо не поверят, либо поймут, что именно он и его неосторожные действия были причиной ночных кошмаров, которые мучили город.

Вероятнее всего, жертва янтарного безумия будет искать способы избавиться от него, но так, чтобы сохранить всё это в тайне ото всех.

КАК ОТ НЕГО ИЗБАВИТЬСЯ?

Самый простой способ — грубый и страшный — вырезать «сгусток» из своего тела. Очень мало тех, у кого хватило бы на это духу и силы. Ещё меньше тех, кто мог бы сделать это правильно, поскольку камень глубоко пускает корни в тело жертвы.

Другой способ требует вмешательства чующей. Их дар позволяет «говорить» с кровью лиса. Это даёт возможность подавить пробуждение силы или же усыпить «сгусток» на какое-то время. Нет, камень по-прежнему остаётся в теле носителя, безболезненно вытащить его не получится. Но можно найти другого носителя — некоторые чующие умеют это делать: передавать янтарь напрямую от одного человека к другому. В этом случае новый носитель становится жертвой тех же явлений, что и предыдущий обладатель.

Самый сложный и опасный способ — научить себя жить с этим. Реже спать, контролировать свой сон, обращаться к ловцам, запастись защитными талисманами и т.д. Мало кому удаётся продержаться хотя бы несколько лет.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Носители янтарного безумия в ваших сценариях будут, скорее всего, будут выступать либо в качестве жертв (вряд ли таких уж невинных), либо в качестве антагонистов. Способность нарушать физические законы реальности вкупе с сумасшествием делает их опасными противниками.

Если жертвой янтарного безумия становится один из сыщиков, для него это означает следующее:

- Во время сражений в царстве снов урон уменьшает запас **здоровья**, как если бы бой проходил в реальном мире.
- Он получает психическое заболевание «Янтарное безумие» (см. ниже).
- Когда запас **самообладания** опускается ниже 0, персонаж получает возможность использовать **сомносургию** в реальном мире — так же, как это описано в разделе «Приключения в царстве снов» на стр. 54.

Кроме того, ведущему не стоит забывать и о последствиях, описанных выше, которые не сводятся лишь к игромеханике. Ночные кошмары должны стать для героя привычным и по-прежнему опасным делом, а внимание обитателей Сомноса может даже стать сюжетом второго плана.

ПРОЯВЛЕНИЕ ЯНТАРНОГО БЕЗУМИЯ

Как уже было сказано, если персонаж стал жертвой янтарного безумия, граница, отделяющая его сознание от Сомноса, становится хрупкой и нестабильной. Когда **самообладание** персонажа опускается ниже 0, две реальности для него сливаются воедино.

- Если запас **самообладания** падает от 0 до -5, персонаж «плывёт». Зрение и остальные чувства начинают изменять ему: он слышит звуки, которых нет, ловит неясное движение краем глаза и т. д. Ему приходится сосредотачиваться на каждом объекте, чтобы вспомнить, где тот находится и как выглядит. Сложность всех проверок для персонажа увеличивается на единицу, а использовать исследовательские способности становится сложнее. Перед этим придется пройти проверку **самообладания**, чтобы быть уверенным, что информация, полученная персонажем — истинная. Сложность проверки равна абсолютному

значению **самообладания** (к примеру, если запас равен -3, сложность равна 3), шансы на успех можно повесить по общим правилам, ещё сильнее уменьшив запас пунктов.

- Если запас **самообладания** падает от -6 до -11, персонаж начинает «тонуть». Сиптомы усиливаются. Мысли персонажа, фантазии и страхи становятся для него реальностью. Для окружающих это может выглядеть так, будто он беседует сам с собой, дерётся с невидимыми противниками, отвечает невпопад и всё в таком роде. Однако он всё ещё может приложить усилие и сосредоточиться на том, что действительно важно, хоть это и будет непросто. Сложность всех проверок по-прежнему увеличена на единицу, а использовать исследовательские способности невозможно. Кроме того, подобный опыт не проходит бесследно. Даже после того, как персонаж вернется в нормальное состояние, он безвозвратно теряет 1 пункт рейтинга **самообладания**.
- Если запас **самообладания** падает до -12 и ниже, граница между его сознанием и царством снов стёрта, и для него больше не существует различий между сном и реальностью — он воспринимает то и другое одновременно. Персонаж ещё может совершить какой-нибудь безумный, самоубийственный поступок, но на этом история для него заканчивается. Если он выживет, остаток жизни он проведет в «Белом ясене» или подобном учреждении.

Степной народ

Степной народ отличается от людей, населяющих город, как своим внешним видом, так и образом мыслей и культурой. Однако из-за процесса взаимной ассимиляции с течением времени эти различия становятся всё менее заметны. Всё больше молодёжи уходит из Гариты в город, но всё больше городская культура впитывает в себя традиции и верования степняков.

Внешность

По сравнению с жителями города, дети Лиса чуть ниже ростом, тонкокостные и жилистые.

У них более смуглая кожа, тёмные глаза, а волосы всех оттенков рыжего цвета.

Их традиционная одежда включает в себя кожаные штаны или тканые шаровары и куртку на меху с капюшоном. Головные уборы у степного народа не приняты, вместо этого они зачастую отрачивают длинные волосы, в которые вплетают разнообразные украшения: перья, кусочки меха, цветные нити и бусины. Традиционные цвета, которые чаще всего встречаются: рыжий, белый, коричневый, серый и чёрный.

Однако традиционный наряд в Гарите уже практически не используется. Теперь обычный облик выходца из степного народа представляет собой синтез традиций и повседневной одежды горожан. Обычно это брюки и жилеты тёмных тонов, простые рубашки, грубые куртки и шляпы-федоры. Но каждый из этих предметов одежды сопровождается «традиционными» элементами: мех, ожерелья из клыков животных, множество подвесок на поясах, сложные причёски, роспись лица и т.д.

Этот стиль прозвали в городе словом «ша'ли», и он обрёл немалую популярность среди молодёжи Янтарного и даже породил отдельную субкультуру. Поэтому не удивляйтесь, если не только степняки будут одеты подобным образом.

Культура и общество

Мировоззрение и культура степняков во многом отличается от городской. У них свои ценности и свои обычаи. Отчасти именно эти отличия определили конфликты и войну между двумя народами, которая только недавно сошла на нет.

Есть три вещи, которые каждый сын Лиса несёт с собой всю жизнь и которые готов защищать до последнего: свою ветвь, свой тотем и своё ремесло.

Ветвь

Или, говоря языком степняков, *готра*. Это сложное понятие, которое непросто однозначно перевести на язык жителей города. Это и семья, и клан, и община, и народ. Связь и единство со своей ветвью ставится превыше любых других (даже прямых кровных) уз. Самым страш-

ным наказанием для степняка является изгнание из готра.

Надо заметить, что ключевым фактором принадлежности к готра является не столько кровь Лиса, текущая в жилах человека, но его дух и заслуги. Известны случаи, когда в готра принимали члена другой ветви, если считали, что он — Лис по духу и заслужил это.

В каждой готра есть две ключевые фигуры, которые обладают наивысшим авторитетом и на мнение которых полагаются при решении общих вопросов. Первая — это санракс — защитник и страж. Он является аналогом шерифа и занимается расследованием преступлений, связанных с детьми Лиса. При этом, хоть он и признаёт главенство закона Янтарного, он может действовать наперекор полиции, если сочтёт, что это будет в интересах ветви.

Вторая фигура — это дохара — мудрец и хранитель знаний. Обычно он выполняет роль шамана, связующего звена между миром людей и миром духов. С тех пор, как ветвь Лиса осела рядом с Янтарным, он же стал посредником в решении вопросов совместной жизни города и гариты. Он — голос гариты, голос детей Лиса, и ни одно решение не принимается без его участия.

Тотем

«Дети Лиса» — это не просто название народа. Степняки в буквальном смысле считают себя потомками великого Корсака. Каждого лиса, которого они встречают в степи, они считают своим кровным родственником. Поэтому убийство этого зверя во время охоты строжайше запрещено и воспринимается так же, как и убийство человека.

Однако это — лишь малая часть почитания своего тотема как предка и покровителя. Многие степняки воспринимают это лишь как легенду о своём происхождении и не более того. Гораздо важнее для их культуры сам образ Корсака, его фигура и те качества, которые воспевают сказки и легенды. Именно на рассказах о нём растёт каждый сын Лиса и, говоря современным языком, именно он становится для ребёнка ролевой моделью. Он слушает истории о нём и учится тому, как вести себя в жизни.

Самыми важными качествами, которыми должен обладать любой степняк и которым должен учиться у Корсака, считаются хитрость, чувство юмора, удачу, гибкость ума и готовность защищать то, что тебе дорого.

Впрочем, стоит заметить, что истории о Корсаке рассказывают самые разные и даже противоречивые. Их цель — не только научить, но и развлечь, поэтому не надо думать, что все они — это строгие сентенции, обёрнутые в форму сказки. В некоторых из этих историй Корсак почти комичен: он жадный, нахальный, сластолюбивый хитрец и лжец. В других — он добросердечный, щедрый и даже отважный. Он бывает как хорошим, так и плохим, и единственного, чего в нём нет — злобы.

Во всех этих сказках Корсак, конечно же, остаётся лисом, но вместе с тем — он человек, как и каждый из его детей. Это не так уж сложно понять. Любой ребёнок из степного народа легко справляется с этим.

РЕМЕСЛО

Одним из определяющих в обществе степняков является понятие *мастера*. Это слово означает признанного мастера своего дела, эксперта, достигшего в нём определённых высот. Мастара составляют верхушку общества степного народа и вместе с дохара и санраксом принимают участие в принятии важных для ветви решений.

Мастара являются одновременно хранителями знаний предков, творцами нового и учителями. Именно они зачастую занимаются обучением молодёжи и передают им своё мастерство и умение. Обучение длится много лет и впоследствии некоторые из учеников становятся новыми мастерами. Чаще всего при этом они берут себе новое имя, связанное с той областью деятельности, экспертом в которой он стал: Кумхара — гончар, Шикари — охотник, Бархаи — плотник, Унсара — рассказчик и т.д.

Следует заметить, что есть занятия, которые считаются недостойными сына Лиса. Если степняк выбирает их в качестве своей профессии, это не поощряется обществом, и он никогда не будет признан мастером, каких бы высот ни достиг. К таким занятиям относятся служба различного

рода, «лакейство», земледелие и прочее. Больше всего поощряются различного рода ремёсла, ручной труд и творчество любого рода.

Мифология

У степного народа есть свой миф о сотворении мира. Согласно ему единый бог-творец Джокара после создания всего сущего утомился от своей работы и отошёл от дел, оставив мир своим первым детям. Ими стали не люди, а великие животные: Корсак, Филин, Сайгак, Гадюка, Сурок, Волк, Пустельга, Черепаха — их точный список меняется от легенды к легенде.

Каждый из великих духов-животных дал начало своему народу и стал его тотемом-покровителем. Именно с ними связана большая часть мифов степняков. Каждая ветвь степного народа рассказывает свои истории, в которых чаще остальных фигурирует их тотемное животное. Ветвь Сайгака рассказывает о выносливости своего покровителя, ветвь Филина — о мудрости своего. Ну а ветвь Лиса прославляет хитрость своего общего предка.

Степь же выступает в качестве места действия всех историй, а зачастую ещё и полноценного их участника. В этих историях Степь нередко представляется живым существом, матерью всех духов и живых существ, которые её населяют. Человеку в ней отводится роль гостя, которого стоит соблюдать осторожность и помнить

ДАРЫ БОГОВ

По легендам каждый из духов-покровителей чем-то проклял человеческий род, но и что-то дал ему взамен. Волк дал людям гнев и жажду убийства, но он же научил их сражаться и защищать себя от диких зверей. Гадюка научила людей предательству, но подарила людям знахарское искусство и способы обмануть смерть. Филин дал людям память и речь, но вместе с тем научил их сожалению о минувшем. Черепаха подарила ремёсла и искусство, но научила людей страху.

Ну а Лис подарил людям ложь, чувство юмора — и сны.

о правилах гостеприимства. Это место не враждебно ему, просто оно другое по своей природе. Степь хранит свои тайны и жестоко карает тех, кто пытается до них добраться.

Духи, населяющие Степь, бывают самые разные. В легендах степного народа они редко изображаются исключительно добрыми или злыми. У каждого свой характер — в точности как и у людей. Иногда они помогают, а иногда вредят — часто даже не подозревая о последствиях своих действий.

Если дух решает появиться перед человеком, он обычно принимает человеческое обличье. Или почти человеческое. Они только притворяются людьми и точно не знают, как те выглядят, поэтому ничего удивительного, если иногда они ошибаются в мелочах: глаза, как у животного, медные ногти, раздвоенный язык, чешуя на костяшках пальцев, отсутствие тени или одежды, пришитая прямо к телу. Если заметил нечто подобное, будь начеку. Проявишь уважение, развлечёшь гостя — уйдёшь домой с подарком. Не сумеешь — так и вовсе не вернёшься.

Здесь описано несколько духов, которых герои могут встретить в Степи. Их истинная природа должна быть скрыта от сыщиков, но трата пунктов знания **степного народа** или успешная проверка **внимания** позволит заподозрить нечеловеческую природу встречного путника.

Игровые параметры этих существ не приводятся намеренно, поскольку встречи с ними должны быть просто случайными сценами, которые добавляют немного загадки и позволяют создать нужную атмосферу. Если сыщики всё-таки попытаются напасть на одно из этих созданий, дух может повести себя по-разному: может поддерживать бой, ради интереса — пока ему это не наскучит, либо же сгинет при первом же ударе или оскорблении. В любом случае после этого сыщикам будет очень непросто найти дорогу обратно — степь будет играть с ними злые шутки, и вернуться в город они только спустя много часов или даже дней.

Разумеется, среди порождений степной мифологии и магии есть существа куда более опасные и дикие. Кое-кто из них вполне может стать противником героев в ходе их расследований.

Такие существа описаны в главе «Чудовища и артефакты».

ФЛЕЙТИСТ

Говорят, он обитает рядом с заброшенными каменоломнями в нескольких милях к югу от Янтарного. В ненастную погоду сильные порывы ветра превращают каменные глыбы и заброшенные коридоры в гигантский орган. Если только прислушаться, в этих безумных завываниях можно уловить едва слышную мелодию флейты, которая удивительным образом создаёт гармонию в какофонии буйства природы. Это и есть флейтист и его музыка.

Чаще всего легенды описывают его как привлекательного обнажённого юношу с серой кожей и чёрными глазами. Единственное, что есть у него — флейта, вырезанная из кости. Как правило, флейтист равнодушен к людям и не стремится им показываться. Однако его можно привлечь новой и необычной мелодией. Если она понравится ему, он может подарить человеку свою флейту. Говорят, что тот, кто владеет ей, способен заворочить слушателей и вести их за собой куда угодно.

СТЕПНОЙ БЕС

Чаще всего появляется перед человеком в облике молодого человека или девушки в дорожной одежде. Обычно притворяется (и делает это чертовски хорошо) уставшим путником, который заплутал в степи и теперь ищет дорогу к городу. Он обходителен, насмешлив, всегда предлагает помощь и поддержку — он кажется интересным собеседником и прекрасным спутником.

Рано или поздно он спросит, хочет ли человек пойти с ним. Вопрос может быть задан мимоходом, как обычное предложение вернуться в город вместе. Но дальнейшая судьба человека зависит от его ответа. Скажет «нет» — и вернётся домой, как ни в чём не бывало, а его несостоявшийся спутник исчезнет куда-то при первом удобном случае. Скажет «да», и... о том, что случается тогда, ходят самые разные легенды.

Самые мрачные из них рассказывают о том, что бес уводит человека с собой и пока они бесконечно долго идут по степи, он выпивает из своей жертвы душу и разум. Этих несчастных потом

встречают где-то недалеко от города — поседевших и окончательно спятивших.

Другие истории рассказывают о том, что на самом деле степной бес показывает человеку тайные тропы и дороги, которые могут привести его куда угодно — любое место и любое время. Говорят только, тропы эти не предназначены для людей, и многие пугаются настолько, что бегут от своего проводника и потом бесконечно долго блуждают по нелепым местам вне времён и истории.

Легенды говорят, что степной бес прекрасно притворяется человеком, и его почти невозможно поймать на лжи. Но есть средство, способное вывести его на чистую воду — это горькая полынь, которой он боится, как огня. Некоторые опытные путешественники носят с собой талисманы с этой травой или добавляют в свою флягу с водой несколько капель её сока.

СТЕПНАЯ ВЕДЬМА

Обычно является в облике взрослой женщины, одетой в простое платье. В её длинных волосах цветы и солома, а глаза необычного светлого цвета. Это добрый дух, и в легендах он чаще всего помогает заблудившимся путникам: указывает дорогу, лечит болезни и готовит пищу. В качестве последней зачастую выступает мясо с её собственных рёбер.

Считается, что привлечь степную ведьму можно запахом трав и снадобий. Говорят, именно эти духи обучили степной народ умению травников и что они до сих пор хранят немало секретов. Если травник сумеет доказать своё мастерство, ведьма может научить его новому рецепту.

Гербология

Ещё одна особенность степи, раскинувшейся вокруг города, — это травы. Флора этих мест



невероятно разнообразна, а некоторые растения можно встретить только здесь. Горожане связывают это с климатом места: короткой дождливой весной и долгой засушливой осенью. Степняки верят, что во время сражения между Гадюкой и Корсаком пролилось слишком много божественной крови, которая теперь питает степь и даёт жизнь её травам.

Сложно сказать, кто из них прав, но каждую весну воздух наполняется пылью тысяч растений. Их дурманящий аромат вызывает состояние, схожее с лёгким опьянением. Кто-то даже считает, что именно в этом и кроется загадка странных и невероятно ярких сновидений, которые видят горожане. Пока никто не сумел ни опровергнуть, ни доказать эту теорию.

Так или иначе, в Янтарном (и особенно — в Гарите) развита гербология, а травам придается особое значение. В городе есть лавки и аптеки, которые специализируются исключительно на различных травяных настоях, мазях и снадобьях с самым разным эффектом. Есть даже целые династии травников, которые передают свои знания из поколения в поколение. Тайны своего мастерства они ревностно охраняют от посторонних.

РАХАГАСА

В грубом переводе с языка степняков слово «рахагаса» означает «тайна трав». За этим названием скрывается особая школа гербологии на стыке науки и мистицизма. В городе очень немногих тех, кто владеет этим умением, а относятся к ним примерно как к средневековым алхимикам. Сами же адепты рахагасы утверждают, что просто умеют «приручать» травы. Они противопоставляют своё ремесло обычной гербологии и специализируются на растениях, которые считаются ядовитыми и запретными. Приобщиться к их тайнам непросто, но те снадобья, которые они создают, способны творить настоящие чудеса. Если, конечно, не убьют того, кто ими воспользуется.

Среди всех прочих растений адепты рахагасы выделяют несколько разновидностей. Им приписывают магические свойства, а само умение рахагасы заключается в способности выво-

додить эти свойства и использовать для своих нужд. Вот некоторые из этих трав:

- **Кровосбор.** Небольшое растение с соцветиями-корзинками тёмно-красного цвета. В гербологии главным образом используется корень этого растения — крупный, разделённый на несколько сегментов толщиной с мизинец. После того как корень извлекают из земли, он ещё долго исходит густыми каплями тёмной жидкости, похожей на кровь. Кровосбор связывают с человеческим телом и его функциями. Правильно приготовленное снадобье помогает заживлению ран.
- **Арагата.** Гриб-паразит голубовато-белёсого цвета, выбирает в качестве своего носителя злаковые и некоторые другие растения. Гербологи связывают его с человеческим разумом и сознанием. В очень малых дозах и при смеси с травами, ослабляющими его действие, оказывает успокоительный и антипсихотический эффект. Однако в чистом виде является сильнейшим ядом и галлюциногеном. Отравление арагатой поистине страшное зрелище: жертва страдает от параноидального бреда и галлюцинаций, проявляя крайнюю агрессию к окружающим. Это может продолжаться до шести или даже восьми часов, после чего у несчастного начинаются судороги, переходящие в кататонию. Вскоре после этого наступает смерть.
- **Крысиный коготь.** По своему виду напоминает репейник с более мелкими, плотными тёмными листьями. Своё название получил за особую форму колючек. Крупные, серого цвета, они напоминают паукообразное существо с длинными изогнутыми отростками. Внутри каждой из них находится несколько мелких чёрных зёрен, которые и используют травники. Они связывают крысиный коготь с памятью. Говорят, снадобья, приготовленные из этого растения, помогают вспомнить забытое.
- **Ракада.** Невзрачное зелёное растение с тяжёлыми крупными листьями. В основном травники используют его корень — крупный, золотистого цвета с едким соком. Считается сильным лекарственным средством, способ-

ным побороть любую болезнь и справиться с большинством ядов.

- **Волчий хвост.** Невысокое растение с метёлкообразным пышным соцветием. В гербологии используются соцветия и листья. Пробудить свойства этого растения сложнее всего, требуется высокая концентрация и специальные катализаторы. Волчий хвост связан с восприятием, обостряет чувства и концентрацию.
- **Лачини.** Невысокое дерево, которое встречается в степи. Его тонкий ствол почти никогда не растёт прямо и способен закручиваться в немыслимые фигуры. Травники используют высушенную кору дерева, обладающую ярко выраженным пряным ароматом. Считается, что она связана с эмоциями, при употреблении в малых дозах пробуждает страсть, но повышает возбудимость и делает человека раздражительным и нервным.
- **Дхан'гаса.** Травянистое растение с серебристо-зелёными листьями сложной формы. Одна из разновидностей горькой полыни. Мастера рахагаса считают, что это растение связано со сновидениями. Эфирные масла листьев дхан'гаса являются основным компонентом сонной дури.
- **Эса.** Невысокое дерево с тонкими ветвями и мелкими плотными листьями. В гербологии чаще всего используются плоды этого дерева, которые чаще всего называют бобами эса. Они имеют вытянутую форму, покрыты толстой кожурой, а их мякоть напоминает мякоть каштана. Бобы эса встречаются крайне редко и высоко ценятся мастерами рахагаса. Они связывают эти плоды с самым временем и верят, что снадобье из них способно стать ключом к прошлому и будущему.

Как это использовать?

Прежде всего, описания этих растений (помимо прочих лекарственных средств, которые вы можете найти в обычных травниках) вы сможете использовать как одну из уликов в своём расследовании. Если персонаж обладает знанием **гербологии**, он способен определить, для чего



используется то или иное снадобье, его составные ингредиенты и связанные с ним традиции.

Кроме того, за трату пунктов персонаж может приготовить (или «найти» у себя в запасе) снадобье, которое может помочь в текущей ситуации.

Но самый интересный аспект использования гербологии — это, конечно, рахагаса и рецепты этой тайной школы (см. ниже). Они дают героям и их противникам новые возможности и помогут сделать игру более увлекательной.

Овладеть секретами этих снадобий не так просто, и сыщику придётся чем-то ради этого пожертвовать. Во-первых, игрок должен объяснить, как и при каких условиях ему удалось получить этот рецепт. Он нашёл учителя, которой поделился с ним этим знанием, купил ветхую безымянную книгу по гербологии у странного торговца во время одной из ярмарок, или же просто бессонными ночами экспериментировал в своей лаборатории с экстрактами и отварами. Во-вторых, каждый рецепт стоит 2 пункта опыта. Если игрок хочет овладеть рецептом уже при создании персонажа, ему придётся тратить пункты, выделенные на исследовательские способности.

После этого персонаж способен во время игры готовить выбранное снадобье. Каждая порция, которую он хочет использовать во время игры, стоит траты одного пункта из запаса **гербологии**.

РЕЦЕПТЫ

Здесь собрано несколько рецептов рахагаса, которыми может обладать персонаж. Ещё раз напоминаю, что это лишь примеры, и если вы хотите изменить некоторые из них или добавить свои — вы свободно можете это сделать.

Помните одно: чаще всего рахагаса имеет дело с ядами. Сила, которую дарят эти снадобья, требует платы. Они буквально выжигают организм изнутри, заставляя его работать на пределе. Человека, слабого телом, рецепт может попросту убить. Перед использованием каждого из этих средств персонаж должен пройти проверку **здоровья** со сложностью 4. Успех означает, что организм сыщика справился с ядом без особого вреда. В случае провала персонаж получает урон, указанный в описании рецепта. Как и при любой проверке, игрок может ещё сильнее снижать **здоровье**, чтобы улучшить результат.

ЧИСТЫЙ ВЗГЛЯД

Потенциальный урон: 3.

Описание: густая прозрачная жидкость золотистого цвета, получаемая за счёт многократной перегонки экстракта волчьего хвоста.

Действие: снадобье закапывается в глаза. Ощущение при этом такие, будто льёшь в глазницы расплавленный металл. После нескольких минут агонии зрение персонажа меняется: он перестаёт различать цвета и весь мир для него виден как мельтешение размытых теней. Единственные яркие огни в нём — это жизни других людей. Для него это выглядит как переплетения тонких алых и оранжевых пульсирующих нитей. Фактически он видит движение крови любого живого существа. Пока действует эффект снадобья, персонаж может:

- Увидеть пробудившийся сгусток, как бы его ни скрывал носитель.
- Определить истинную природу существа, даже если оно искусно притворяется человеком.

- Приблизительно оценить состояние здоровья человека и его патологии. Речь идёт об очень примерной оценке. Детальные заключения требуют знания медицины.
- Примерно оценить эмоциональное состояние человека.
- Видеть противника через тонкие преграды.

Побочный эффект: невозможность использования любых способностей, которые требуют тонкого взаимодействия с неодушевлёнными предметами: **механика, проникновение, подделка, книжные изыскания, анализ текста** и т. д.

Продолжительность: 3 часа.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

Потенциальный урон: 4.

Описание: небольшие комки песочно-коричневого цвета из костяной пыли, сайгачьего жира, толчёной коры лачины и кожуры бобов эса.

Действие: после того как персонаж разжует и проглотит горько-пряный комок, его восприятие и реакция обостряются до предела. Он не просто реагирует на внешние изменения, он предчувствует их за долю секунды до того, как они произойдут. На время действия снадобья **защита** сыщика повышается на единицу. Кроме того, он получает 6 временных пунктов, которые может тратить на проверки **внимания** и **атлетики**, связанные с быстротой реакции.

Побочный эффект: после окончания действия снадобья персонажу придётся вновь привыкать к своим «обычным» чувствам. В течении четырёх часов сложность всех проверок, связанных со скоростью реакции, повышается на 1.

Продолжительность: 2 часа.

ВДОХНОВИТЕЛЬ

Потенциальный урон: 3.

Описание: отвар тёмного, почти чёрного цвета, с горько-пряным ароматом. Ключевые компоненты: кора лачины и соцветия волчьего хвоста.

Действие: персонаж, испивший отвар, начинает чувствовать своеобразное эхо эмоций своего собеседника. Его беспокойство, волнение, перемены настроения и т. д. Опираясь на эти ощущения, сыщику будет куда проще выстроить линию разговора и достучаться до собеседника. Сыщик

получает 3 временных пункта, которые может использовать для любых ситуаций, где были бы уместны **запугивание, очарование, проницательность** или **успокаивание**.

Побочный эффект: персонаж не просто знает, что чувствуют другие люди, он вместе с ними переживает их эмоции. Когда кто-то в непосредственной близости от сыщика испытывает сильной шок, страх или гнев, это затрагивает и его тоже. Всякий раз в таком случае, он должен проходить проверку **самообладания**, иначе оказывается неспособен сопротивляться чужим эмоциями.

Продолжительность: 3 часа.

МАСЛО ЗАБВЕНИЯ

Потенциальный урон: 1.

Описание: густая тёмная маслянистая жидкость, в основе которой — экстракт семян крысиного когтя.

Действие: крысиный коготь способен не только помочь вспомнить забытое, но и подавить последние воспоминания. Масло забвения втирается в виски человека и начинает действовать спустя несколько минут. Лучше всего, если жертва спит или находится без сознания, в противном случае она впадает в состояние, схожее с сильным алкогольным опьянением: нарушенная координация движений, бессвязная речь, потеря концентрации и т.д. Это продолжается около получаса, после чего человек приходит в себя, будучи неспособным вспомнить события последних шести-восьми часов.

Побочный эффект: сильнейшая головная боль после окончания действия снадобья. На висках, там, куда втирали масло, остаются химические ожоги.

Продолжительность: воспоминания потеряны навсегда.

КРОВЬ ЗЕМЛИ

Потенциальный урон: 1.

Описание: густая багровая жидкость с тёмными плотными комками слизи, приготовленная из кровосбора.

Действие: нужно, чтобы снадобье любым способом попало в кровь. Быстро заживляет раны, срывает кости и снимает усталость. Восста-

навливает 1 пункт **здоровья** каждый час. Эффект продолжает действовать, даже если персонаж находится в тяжёлом состоянии. Однако если **здоровье** упало до —12, снадобье уже не поможет. Если вы используете правило по увечьям (см. стр. 48), это снадобье не исцеляет их, но уменьшает на единицу количество встреч, оставшихся до восстановления.

Побочный эффект: по истечении действия снадобья персонаж теряет сознание и на несколько часов впадает состояние, напоминающее кому.

Продолжительность: 9 часов.

СОЛНЕЧНАЯ ПЫЛЬ

Потенциальный урон: 3.

Описание: порошок охристого цвета из высушенной арагаты, толчёного корня ракады и ещё полудюжины трав. Чтобы пыль подействовала, она должна попасть на слизистые оболочки человека. Если снадобье применяется на ком-то насильно, достаточно выдуть порошок в лицо жертве.

Действие: оказывает сильнейший успокоительный и антипсихотический эффект. Возвращает ясность сознания и способность трезво мыслить. Снадобье восстанавливает 9 пунктов **самообладания** и способно вернуть персонажа даже из самого тяжёлого состояния. Однако если персонаж уже давно перешагнул за границу безумия, эффект «прояснения» будет кратковременным и продлится не больше получаса.

Побочный эффект: на ближайшие сутки блокирует использование любых мистических сил.

Продолжительность: мгновенно.

СЕМЯ ГРЯДУЩЕГО

Потенциальный урон: 4.

Описание: для этого зелья нужны специальные бобы эса, которые были поражены гусеницей-паразитом. Она прогрызает их оболочку и цепляется к сердцевине, занимая собой половину плода. Такие бобы обрабатывают специальными составами, а перед употреблением нагревают на огне, чтобы заставить гусеницу внутри двигаться.

Действие: через четверть часа после того как персонаж проглотит семя грядущего, он впадает в состояние, напоминающее транс. В это время его могут посещать видения, связанные

с прошлым или будущим тех событий, в которые оказались вовлечены персонажи. Они могут как прояснить картину происходящего, так и запутать её ещё больше.

Кроме того, если у персонажа есть хоть какая-то возможность пополнить свои запасы, когда он находится в таком состоянии, он получает 6 пунктов **предусмотрительности**. Сыщик может сам не помнить, что брал какой-то предмет или совершал важный звонок, но в будущем и то и другое окажется весьма полезным.

Побочный эффект: после использования персонажу лучше избавиться от гусеницы, которая всё ещё шевелится в его желудке (это стоит ещё одного пункта **здоровья**). Если этого не сделать, омерзительное ощущение движения где-то внутри будет мешать сыщику в самые неподходящие моменты.

Продолжительность: четверть часа.

ПОДУШКА МЕРТВЕЦА

Потенциальный урон: 5.

Описание: пластырь из воска, эфирных масел дхан'гаса и волчьего хвоста.

Действие: пластырь используется в тех случаях, когда человек пытается получить контроль над собственными сновидениями. Он наклеивается на руку или на грудь непосредственно перед отходом ко сну. Персонаж получает 9 временных пунктов, которые может тратить на проверки **сомносургии**. Ловцы снов также могут использовать их для проверок своей способности.

Побочный эффект: «подушка мертвеца» делает человека нервным и возбудимым. В течении суток после пробуждения сложность проверок **самообладания** повышается на 1.

Продолжительность: одна ночь.





Чудовища и артефакты

Помните о том, что «Янтарный город» — это игра в жанре мистического детектива. Задача ведущего состоит в том, чтобы создать загадку, которая будет по-настоящему интересна игрокам. Боевой составляющей отводится второстепенное значение, а это значит, что стандартные для большинства ролевых игр перечни монстров и снаряжения в «Янтарном городе» выглядят иначе.

Каждый монстр — это не очередная машина для убийства персонажей, это потенциальный антагонист в вашем расследовании, на котором может быть завязано целое приключение. То же самое касается и артефактов — каждый такой предмет таит в себе загадку, у него есть своя история, и если он попадает не в те руки, у сыщиков появляется новая работа.

Если же вы хотите ввести в игру «обычных» противников, единственной функцией которых является создание угрозы для сыщиков, используйте людей, а не каких-то сверхъестественных существ. Их описание вы найдёте в конце этой главы в разделе «Всего лишь люди».

Чудовища

Истинный кошмар

Когда человек засыпает и его сознание погружается в Сомнос, он приносит в эту реальность свои воспоминания, переживания и эмоции. Именно этот «багаж» становится строительным материалом его ночных грёз. Однако если эмоции были достаточно яркими, если ночь за ночью образы сна повторяются и не дают сновидцу покоя, они превращаются в маяки-ориентиры, которые могут привлечь к человеку одного из обитателей Сомноса.

Речь идёт не просто о дурных снах, вызванных обычным беспокойством и переживаниями сновидца. *Истинные кошмары* — это могущественные сущности, которых привлекают

негативные эмоции людей, их боль, страдания и внутренние конфликты. Сложно сказать, являются ли *кошмары* злонамеренными по своей сути. Вполне возможно, ими движет лишь любопытство, и они сами не осознают последствий своих действий, поскольку слишком сильно отличаются от людей. Но как бы то ни было, их вмешательство в человеческую жизнь нередко оказывается фатальным.

Кошмары падки на страх, ненависть, гнев, отчаяние и другие сильные негативные эмоции. Кто-то даже считает, что они питаются ими. Когда кошмар находит источник этих переживаний, он начинает изучать свою будущую жертву. Он впитывает образы сна, воспоминания и постепенно воссоздаёт во сне ту конфликтную ситуацию, которая стала причиной кошмаров человека.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Кошмар сплетает паутину сновидений, которая удерживает сознание спящего и не даёт ему проснуться. При этом обитатель Сомноса использует воспоминания и переживания самого сновидца, но искажает их, превращая в гротескное и пугающее подобие оригинала. Его цель — усилить эмоции спящего, получить ещё больше страха, ещё больше гнева, ещё больше вины — одним словом, ещё больше пищи.

Если жертва при этом обладает навыками **сомносургии**, она способна сопротивляться воздействию, она может сражаться и может разорвать Плетение (см. стр. 89), отвоевав себе право на пробуждение. Если же нет, сознание человека остаётся в царстве снов. Он медленно умирает, сходя с ума в персональном аду, созданным его собственной памятью.

Единственный способ спасти несчастного — помощь ловца снов и тех, кто согласится с его помощью сойти в сон, затронутый Истинным кошмаром. В этом случае сыщики подвергают

себя той же опасности, что и жертва. Их задача — найти ключевые точки Плетения и уничтожить их.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Истинный кошмар — это не та сущность, с которой персонажи могут просто сойтись в бою. Поэтому единственный его игровой параметр — это **средство к Сомносу**, которое может составлять от +2 до +4.

Кошмар действует и кормится из-за кулис сновидения, проявляя себе через своё творение: окружение сна и тех созданий, образы которых порождены памятью человека, который стал его жертвой. Зачастую именно последние становятся узлами плетения и именно их требуется уничтожить, чтобы разорвать его. В этом случае их игровые параметры могут выглядеть следующим образом:

ПОРОЖДЕНИЕ КОШМАРА

Способности: атлетика 6, здоровье 6, драка / стрельба 7.

Защита: 3.

Урон: +0.

Это параметры «рядового» противника. Если вы хотите ввести в игру кого-то более значительного, прибавьте к общим способностям по 3 пункта и увеличьте **модификатор урона** до +1.

Не забывайте, что далеко не всегда ключевыми узлами Плетения становятся настоящие противники, над которыми нужно одержать победу. Это может быть и некая головоломка, и поиск предмета, на котором «завязан» сон, и даже разрешение внутреннего конфликта, который стал основой кошмара.

ОДЕРЖИМЫЙ

Иногда намерения Истинных кошмаров идут дальше, чем простое питание. Порой они оказываются настолько заинтересованы нашей реальностью, что стремятся заглянуть в неё, прикоснуться к ней. Тогда они используют людей в качестве лазеек, своего рода «глазков» в наш мир. Так появляются *одержимые* — люди, чьё тело оказалось захвачено кошмаром.

При этом обитатель Сомноса использует Плетение особого рода: он создаёт не образы сновидений, но паутину, которая удерживает сознание спящего, сковывает его, позволяя кошмару получить контроль над телом. Жертва при этом отчасти осознаёт, что происходит. Происходящее напоминает ей реалистичный сон, на который невозможно повлиять и невозможно контролировать собственные действия.

Как поведёт себя одержимый, предсказать сложно. Оказавшись в нашей реальности, эти существа теряются и, как правило, ищут то, что привело их сюда — отражение тех эмоций и чувств, которые сновидец испытывал в Сомносе.

Кошмарам доступна память и навыки их жертв, но они редко бывают способны к сложным умозаключениям и последовательным (во всяком случае, с человеческой точки зрения) действиям. Чаще всего они просто стремятся причинить как можно больше страданий своему носителю и потому ищут людей, которые имеют для него наибольшее значение.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бой с одержимым может стать опасным испытанием для сыщиков. Хотя Истинный кошмар и заключён в человеческое тело, он не ограничен обычными защитными механизмами нашего разума. Кошмар всегда действует на пределе человеческих возможностей, сжигая тело своей жертвы. Даже если носитель не отличался особой боевой подготовкой и физическими навыками, одержимый кошмаром он превосходит любого человека физической силой и скоростью реакции. Он не чувствует боли и будет продолжать бой до последнего.

Способности: атлетика 16, здоровье 14, драка 12.

Защита: 5.

Урон: 0 (не вооружён).

- **Нечеловеческая сила:** после успешной проверки **драки** одержимый может дополнительно пройти проверку **атлетики**. В случае успеха он тем или иным разрушительным образом использует окружение и собственное физическое превосходство: он может с силой отшвырнуть от себя противника, разбить им предмет мебели, пробить стену голыми ру-

ками и т.д. Каждое подобное действие даёт ему дополнительный кубик урона с модификатором -2.

- **Дитя Сомноса:** персонаж, обладающий навыками ловца снов, может попытаться разорвать связь между кошмаром и его жертвой. Для этого ему придётся пройти проверку соответствующей способности со сложностью 4+ **сродство к Сомносу** кошмара. Помимо этому ему нужен физический контакт с одержимым и хотя бы одна-две минуты сосредоточения. Излишне говорить, что одержимый вряд ли даст их ему просто так.

ГРЁЗА

По сути, *грёзы* — это такие же порождения Сомноса, как и кошмары. Их точно так же привлекает наша реальность и точно так же они питаются теми образами, которые люди приносят в Сомнос. Единственная разница — грёзы падают на положительный эмоции: радость, счастье, гордость, надежду и т.д.

Несмотря на это различие, их действия могут оказаться столь же разрушительными для человека, как и паутина самого жуткого Кошмара. Положительные эмоции куда более хрупкие, чем отрицательные: вызвать и поддерживать сильный гнев или страх куда проще, чем, к примеру, гордость. И потому Плетение, которое создают грёзы, более изящное и аккуратное. А самое главное — жертва грёзы сама делает эту паутину прочнее.

Если в случае кошмара сновидец будет только рад спасению и сделает всё, чтобы окружающий ужас закончился, пленник грёзы даст отпор всякому, кто попытается вырвать его из сладкой иллюзии.

ОДЕРЖИМОСТЬ ГРЁЗОЙ

Это крайне редкое явление, и в этом случае речь идёт скорее не об одержимости, а о *слиянии*. Грёза выбирает роль наблюдателя, а не хозяйна. Она поселяется в сознании человека и вместе с ним проживает его жизнь, проявляя себя лишь тогда, когда сама сочтёт нужным.



Сосуд

Среди чующих есть одна тёмная тайна, о которой они вряд ли кому-то расскажут. Когда янтарное безумие стало чаще проявлять себя в городе, они были вынуждены искать способы борьбы с ним. Но что они могли? Все меры, которые были им доступны, были лишь временным решением проблемы. Можно было усыпить «сгусток», но рано или поздно он бы вновь пробудился. Одна из них могла забрать сгусток себе или передать кому-то ещё, но тем самым подвергнуть кого-то ещё большей опасности.

Хоть сколько-нибудь надёжным средством было либо хирургическое вмешательство (что, зачастую приводило к новому пробуждению «сгустка»), либо же передача его человеку, который должен вскоре умереть. Тогда сила Янтаря умирала вместе с ним. По понятным причинам и то и другое сделать было непросто.

Решение (если это можно назвать решением) пришло от человека по имени Владимир Ягер. Он был администратором психиатрической лечебницы «Белый ясень», что находится на окраине города. Когда он сам стал жертвой янтарного безумия, он стал искать выход — и нашёл.

В «Белом ясене» содержался человек — безымянный бродяга, личность которого так и не была установлена. Средних лет с широким открытым лицом, он был найден недалеко от города без каких-то личных вещей. За время наблюдения он так и не пришёл в сознание: кома, состояние овоща, жизнь только за счёт медикаментов и ухода. Возможно, подобная участь хуже смерти. Но Ягер увидел в нём спасение и заключил договор с чующими.

Безымянный бродяга стал сосудом для чужих бед и безумия. Чующие могли забирать сгустки из тел тех, кто страдал от силы Лиса и кому нельзя было помочь другим способом. Они забирали их, а затем передавали несчастному парню. Сила крови, запечатая в его теле, уже не могла причинить никому вреда.

Будучи идеалистом, Владимир Ягер понимал, что в какой-то мере это предательство всех его клятв и врачебного принципа «не навреди», но он верил и продолжает верить, что подобное решение — меньшее из зол. По ночам Ягеру снятся кошмары о том, что произойдёт, если спящий проснётся.

Порождения степи

МОРТА ДЕВАТА

Среди множества историй степного народа есть одна, которую рассказывают реже остальных. Это легенда о том, как исчезла ветвь Гадюки. Народ детей Змея славился своей воинственностью, силой и тем, что редко чтит заключённые союзы. В междоусобных войнах они побеждали чаще всего благодаря выверенному удару в спину или ловко подготовленной западне. Ветвь Лиса — единственная, с которой эти приёмы не работали и потому схватка Корсака и Гадюки была особенно страшной и жестокой.

Как известно, Змей в этой схватке пал, а Корсак был настолько истерзан и измучен ядом, что до сих пор спит, залечивая свои раны. Легенды детей Лиса рассказывают о том, какой жестокой была схватка и как хитро сражался их покровитель. Однако у детей Змея другая версия случившегося.

Согласно их легенде, один из шаманов и первых детей Гадюки решил превзойти своего бога в его же ремесле — в предательстве. Он служил Змею долгие годы, он стал его преданным слугой и посланником. Шаман настолько приблизился к своему покровителю, что открыл самый охраняемый секрет — как можно убить Гадюку. И когда настал нужный момент, когда Змей был ослаблен битвой, шаман нанёс решающий удар. Он испил крови бога и пожрал его сердце.

Сам он богом не стал, но обрёл бессмертие и огромную колдовскую силу. Он ожидал, что после этого его народ станет почитать его как нового бога, однако соплеменники отвернулись от него и попытались убить за злодеяние, которое он совершил. Многие из детей Змея погибли в той схватке, но им удалось пленить Предателя.

Убийцу бога связали, вырвали его лживый язык, зашили рот и поместили в подобие гроба, выдолбленное из дерева, в которое попала молния. А затем они закопали его где-то далеко в Степи. И лишь несколько человек из них знали место, где был заживо похоронен Предатель.

Он до сих пор находится где-то там, в степи, в своей могиле. Медленно сходит с ума в своём вечном плену и лелеет надежду когда-нибудь обрести свободу.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Если вы собираетесь ввести это существо в игру, помните о том, что Предатель вряд ли подойдёт на роль злодея на один сценарий. Он жесток, безумен, одержим мстью и бессмертен. Такой персонаж может стать антагонистом сыщиков в целой игровой кампании.

Морта Девата — ловкий манипулятор и интриган, он станет действовать из-за кулис, сея в городе хаос и вражду. Он получает буквально физическое удовольствие от предательства, обмана и подлости. К примеру, он легко может срабатывать друг с другом лучших друзей, деловых партнёров, разрушать семьи — просто из любви к этому. Но его основная цель — конфликт между городом и степным народом. Он жаждет мести и считает, что у него личные счёты с каждым из детей Лиса.

На первых этапах действия Предателя будут избирательными и осторожными. Он будет исследовать город, воздействуя на отдельных людей и наблюдая за последствиями. Но чем дальше, тем больше город будет попадать под его влияние, всё больше жителей становятся его марионетками и всё больше нитей оказывается в руках Морта Девата. Кем-то из них движет страх, кем-то надежда, кем-то — настоящая вера. Он найдёт подход к каждому и каждого сумеет использовать нужным образом.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 12, здоровье 18, маскировка 20, драка 18.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор скрытности: +2.

Оружие: любое, которое он сможет найти.

- **Глаза змеи:** в былые времена одним лишь своим словом Морта Девата был способен заставить человека поверить во что угодно, он ломал волю, сводил с ума и превращал людей в своих марионеток. Даже сейчас Морта Девата сохраняет отголоски былой силы. Сейчас он лишён языка и способности говорить, но одного лишь взгляда в его змеинные глаза достаточно, чтобы понять — он и без этого способен залезть человеку в голову.

Самое жуткое, что жертва этого даже не замечает. Пока она смотрит в глаза Предателя, она слышит чей-то шёпот у себя в голове. Он кажется удивительно разумным и больше всего напоминает собственные мысли. Жертве кажется, что она наконец-то поняла нечто удивительно важное и только сейчас видит, как на самом деле устроен мир.

Морта Девата может использовать эту способность для обычного общения, но вместе с тем он способен незаметно влиять на волю человека, постепенно перекраивая его сознание, меняя взгляды, веру и убеждения. Чем дольше человек находится рядом с ним, тем больше попадает под его влияние.

Если эта способность используется на одном из сыщиков, ему придётся пройти проверку **самообладания**, чтобы понять, что мысли в его голове — не его собственные. Если Морта Девата сумел вернуть свой язык (см. ниже), сложность проверки возрастает до 6.

- **Дар Предателя:** действие эффекта «глаз Змеи» длится недолго. Если после встречи с Морта Девата человек найдёт время (или его заставят это сделать) задуматься о причинах своих поступков, о том, почему он резко изменил своё отношение к некоторым вещам, он сможет избавиться от наваждения, созданного Предателем. Морта Девата знает об этом и потому не позволяет «оставаться без присмотра» тем, кого считает для себя полезным.

Он даёт им особый подарок: крупный твёрдый кусок чешуи размером с половину ладони. На её поверхности высечено несколько глубоких борозд, складывающихся в замысловатый символ. От кожи исходит неприятный запах, в местах разреза скопилась кровь. Каждый такой талисман заговаривается на внушение определённого рода и подбрасывается человеку. Пока он держит его при себе действие «глаз змеи» не прекращается и человека невозможно убедить сопротивляться этой силе.

- **Самое дорогое:** Морта Девата знает, куда ударить, чтобы причинить больше страданий. Короткой беседы или даже всего нескольких слов, которые он услышит от человека, ока-

зывается достаточно для того, чтобы он понял, чем человек дорожит больше всего: какой-то вещью, близким родственником или каким-то принципом, который не может нарушить. В случае сыщиков это означает, что Морта Девата легко может узнать обо всех точках опоры героев.

- **Кровь бога:** если и есть способ убить Предателя, вряд ли он откроет его хоть кому-то из живущих. Даже если **здоровье** Морта Деваты снижается до -12 , он лишь выходит из боя, но остаётся в живых.

Он выглядит мёртвым, но это лишь ещё один обман. Ему потребуются дни, недели, возможно, многие месяцы, чтобы воскреснуть и попытаться привести в порядок истерзанную оболочку, но он остаётся живым.

Если только сыщики не отыщут какой-нибудь потерянный и особенно жуткий ритуал степного народа, им остаётся только последовать способу детей Змея. И, возможно, участь вечного умирания окажется ещё более страшной, чем смерть.

Возможные улики

Морта Девата редко действует собственными руками. Для того у него есть множество помощников, которые будут выполнять его волю, даже не подозревая об этом. Именно они оставляют улики на местах преступлений и делают это в соответствии с уровнем собственной подготовки и осторожности. Есть лишь две вещи, которые могут объединять преступления, совершённые последователями Предателя. Во-первых, эти преступления для них крайне нетипичны — настолько, что никто не заподозрил бы их в случившемся. Вторая вещь — это талисманы-выползки, о которых шла речь выше.

Дар'шикари

Это названием можно перевести с языка степняков примерно как «ужасный охотник», и это название полностью соответствует сущности этого создания. *Дар'шикари* — это гомункул-уродец, порождение степной магии и ненависти его создателя.

Дар'шикари представляет собой нелепую фигуру размером с ребёнка, которой придаётся groteskное сходство с человеком. В качестве компонентов выступают кровь, слюна, ветки дерева, части мёртвых людей и животных. Кроме того, создатель дар'шикари должен добавить к нему фрагмент собственной плоти: вырванный ноготь, зуб, фрагмент кожи или хотя бы прядь волос. Кукла создаётся в течении нескольких дней, и этому сопутствует особый ритуал, знанием о котором обладают очень немногие.

Единственная цель создания дар'шикари (и единственный смысл его существования) — это смерть человека, которого заклинатель ненавидит всей душой. Ненависть становится жизненной силой охотника, его пищей и именно она ведёт его к тому человеку, которого он должен уничтожить. Дар'шикари не остановится, пока не сделает этого. Когда человек умирает, чёртова кукла рассыпается на куски недалеко от его тела.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Способности: атлетика 8, здоровье 8, драка 9.

Защита: 4.

Оружие: 0 — острые когти, зубы или то, что заменяет их существо.

Броня: +2 против стрельбы, +1 против драки.

Модификатор скрытности: +1.

- **Возрождение:** одна из самых отвратительных особенностей этого создания в том, что его крайне сложно убить. Даже если разорвать дар'шикари на части, ненависть, питающая его, не даст ему умереть. Фрагмент собственной плоти, которую заклинатель вложил в своё творение, станет центром, вокруг которого дар'шикари восстановит себя. Помочь может только полное уничтожение каждого фрагмента тела охотника.
- **Узы ненависти:** дар'шикари умирает, когда цель его создания выполнена, либо же когда исчезает источник его жизненной силы — ненависть его создателя.

Возможные улики

- **Естествознание:** складывается впечатление, будто беднягу растерзал дикий зверь. Но вам

сложно представить животное, которое об- ладало бы такими когтями.

- **Сыскное дело:** рядом с телом убитого найде- на зловонная грудa костей, мусора и гнилой плоти. Вы понятия не имеете, что это такое, но по всей комнате вы находишь странные следы и царапины, будто кто-то перемещал эту отвратительную вещь с места на место.
- **Слухи и сплетни:** какой-то бродяга видел не- подалёку от места преступления странную неказистую фигуру. По его словам она пере- мещалась то на двух, то на трёх конечностях
- **Степной народ (или культурология):** ты вспо- минаешь старую легенду степняков о том, как Хорёк обокрал старую ведьму, живу- щую в Степи. Она приняла его, как гостя, а он выкрал её дочь и сбежал вместе с нею. В отместку за это старая ведьма отправи- ла за ним охотника слепленного из земли и костей. По легенде он до сих пор охотится за ними и именно поэтому хорьки так осто- рожны. Теперь он всегда а бегах и всегда бо- ится, что это существо найдёт его.

За трату пунктов способности можно вспо- мнить, что есть версия легенды с другим фина- лом: герой возвращается обратно. Он просит прощения у ведьмы и идёт к ней в услуже- ние на несколько лет. Когда она видит, что он достоин, её ненависть уходит и существо, созданное ею, умирает.

Артефакты

ЛОВЕЦ СНОВ

Согласно легенде детей Лиса, люди на заре времён не умели видеть сны. Каждую ночь они просто умирали, а на- утро воскресали вновь.

Только Паук, один из первых детей Джокары, умел ткать сновидения. Но несмотря на своё мастерство, Паук был высокомерным и жадным гордецом. Он считал весь человеческий род лишь игрушками своих собратьев и пото- му не желал делиться с ними своим ис- кусством. Зная об этом, Корсак украл у Ткача его паутину. Он разгадал секре-

ты плетения и передал их людям, что- бы они могли каждую ночь плести нить, соединяющую один их день с другим.

Паук был страшно разгневан этим. Его ярость была так сильна, что из сво- ей паутины он плёл уродливые фигурки, вдыхал в них жизнь и вкладывал круп- ну свою ярости. Так появились кошмары, которые терзают людей по ночам, му- чают их, насылая страшные видения.

Но потом Паук увидел, что люди в своих снах создают удивительные вещи, он наблюдал за их снами и восхи- щался тем, насколько они прекрасны. Сокрушаясь о своём поступке, он решил, что нужно защитить людей от тех кошмаров, что он создал.

Ткач нашёл самых умелых плетельщи- ков-мастера и научил их Узору, кото- рый будет хранить их сны от кошмаров.

**«Мифы и поверья степного народа»,
Александр Лангров**

Кроме людей, обладающих властью над снови- дениями, имя ловцов снов носят традиционные амулеты степного народа. Их предназначение — охранять разум спящего человека в то время, пока он находится в Сомносе.

Легко догадаться, что большая часть амуле- тов, которые можно найти в лавках Янтарно- го — всего лишь красивый сувенир и не более того. Однако среди множества пустышек встре- чаются талисманы, обладающие настоящей си- лой. Говорят, есть только один мастера в Гари- те, который владеет секретом их изготовления.

Классический ловец снов представляет собой круг, свитый из высушенной виноградной лозы или ивового прута. Эта основа украшается цвет- ными нитями, бусами и перьями, а в центре натя- гивается сеть из тонких нитей. Весь секрет лов- цов — именно в ней, поскольку именно паутина особого плетения способна «ловить» дурные сны.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Главное и единственное назначение ловцов — защищать разум человека от кошмаров и посто- роннего воздействия на свои сны. Амулет вешают

над постелью спящего, и если ловец — настоящий, он действительно может стать мощным защитным средством.

Если персонаж пытается проникнуть в сон человека, разум которого охраняется ловцом, сложность всех проверок соответствующего навыка повышается на 2.

Однако если на человека обратил внимание один из обитателей Сомноса, даже ловец, сделанный с величайшим искусством, не способен долго выдерживать его натиск. Каждая попытка дотянуться до обладателя амулета из Сомноса выжигает на ловце несколько нитей. Пока узор цел, он будет выполнять свою роль. Однако если незваный гость с той стороны сна окажется достаточно настойчив, амулет не выдержит дольше нескольких ночей.

Машина сновидений доктора Бурова

Никаким доктором Иржи Буров не был, хоть и называл себя именно так. Как бы он к этому ни стремился, сомнология не считалась настоящей наукой и не признавалась нигде, кроме Янтарного. Даже здесь она была уделом чудаков, которым было мало просто видеть сны. Но Иржи считал её своим призванием, он изучал сны, исследовал их природу и пытался описать их с «научной» точки зрения.

Его опыты носили странный и причудливый характер. Иржи фотографировал спящих в момент засыпания, надеясь запечатлеть на плёнку процесс перехода сознания в Сомнос, он записывал человеческий храп, измерял ритмику дыхания спящего человека, доводил себя до иступления бессонницей или, наоборот — многодневным непрерывным сном. Он даже разработал собственную систему измерения сна, в терминах которой описывал все свои «исследования».

Уже через несколько лет из преуспевающего инженера он превратился в тихого городского сумасшедшего, которого никто не воспринимал всерьёз. После смерти Иржи всё его имущество было распродано за долги, а сам он — забыт. Единственное его наследие: несколько бессвязных эссе в библиотеке города и странный громоздкий аппарат, который нашли в его подвале.

Машина сновидений доктора Бурова представляет собой сложное устройство весом около сорока килограмм. В его основе — несколько вложенных друг в друга латунных сфер с прорезями сложной формы. Внутри установлена яркая лампа, а каждая из сфер способна вращаться независимо от остальных. Также на устройстве присутствует несколько циферблатов, ламп и поворотных рычагов, которыми осуществляется управление машиной. Если на «Машину сновидений» подать питание, сферы вокруг лампы начинают вращаться, вызывая ритмичные вспышки света, исходящего от лампы внутри.

Назначение машины осталось неизвестным, и в настоящий момент она стоит в качестве элемента антуража единственного на весь Янтарный салона татуировки «Костяные иглы». Иногда её включают, чтобы отвлечь клиента от болезненного процесса татуажа.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

На самом деле Буров пытался создать «имитатор ловца снов», и ему почти удалось это сделать. Хотя аппарат обладает и не всеми возможностями настоящего мастера сновидений, он способен на многое.

Сеанс работы с Машиной выглядит следующим образом: испытуемый надевает специальный кожаный браслет с медным электродом, который подключается к машине. Далее человек занимает положение напротив машины и сосредотачивается на мерцании лампы, установленной за решётчатыми полусферами. Синхронно с мерцанием лампы браслет испускает слабые токовые импульсы, настраивая человека на нужное состояние. Оператор, изменяя скорость вращения сфер, регулирует частоту и яркость мерцания, тем самым управляя процессом сна подопытного.

Одновременно к машине может быть «подключено» до четырёх человек.

Чтобы разобраться в функциях машины и её управлении, герою придётся потратить 1 пункт **сомнологии** и 1 пункт **инженерного дела**. Суммарная трата снизится до 1 пункта любой способности, если сыщик найдёт в библиотеке работы Бурова.

После этого, плавно изменяя частоту и яркость мерцания машины, он способен добиться следующего:

- Погрузить человека в глубокий сон, полный ярких сновидений.
- Мягко вывести его из этого состояния.
- Объединить сны подключённых к машине людей.
- Грубо изменять настроение сна, выбрать его ключевую эмоцию: страх, беспокойство, умиротворение, возбуждение, счастье.
- По световой индикации определить, связан ли сон с одним из обитателей Сомноса.

Если ситуация достаточно напряжённая, и от оператора машины требуются скорость реакции и принятия решений, ведущий может потребовать от него пройти проверку **механики**.

Книга снов

Среди множества городских легенд, которые ходят по Янтарному, есть одна, которая повествует о человеке по имени Матеуш Санти. Так звали ловца снов, который жил в городе лет сорок назад. Он был истинным мастером своего дела и достиг в нём таких высот, что рассказы о нём больше похожи на сказки. Говорят, он мог не спать месяцами, мог создать любое сновидение и справиться с любым Истинным кошмаром. Кто-то даже рассказывает, что Матеуш не умер, как все считают, а ушёл *туда* — вроде как вернулся домой.

В общем, вокруг Санти ходит немало легенд самого разного толка. Его имя окутано тайной, и едва ли не каждый сомнолог Янтарного мечтает эту тайну раскрыть. Один из слухов, который не теряет популярности все эти годы — это рассказ о его дневниках ловца.

Таинственный журнал стали называть не иначе как «Книгой снов», и многие уверены, что в ней Матеуш описал свои секреты. Однако если отбросить спекуляции и домыслы, единственным свидетельством того, что журнал вообще существовал, являются несколько фонографических записей бесед между Санти и известным антропологом Александром Лангровым.

Последний искал материалы для своей новой книги, и запись беседы с ловцом должна была стать иллюстрацией причудливых поверий Ян-

тарного города, связанных со снами. Однако даже в этих записях о журнале упомянуто вскользь, и нет никаких оснований считать, что книга имела какое-то значение и вообще дошла до наших дней. Тем не менее, этого было достаточно, чтобы разжечь интерес многих охотников за тайнами. Чаще всего их поиски оканчиваются одинаково: после нескольких лет бесплодных исканий и пары подделок, купленных за огромные деньги, они приходят к выводу, что Матеуш, если обладал какими-то секретами, вероятнее всего, забрал их с собой.

И здесь они абсолютно правы. После стольких лет, проведённых в Сомносе, эта изменчивая реальность стала для Санти куда более привычной и естественной, чем наша. Всё самое ценное и дорогое он хранил именно там, и его дневник не стал исключением.

Можно сказать, что это — ещё одно чудо, которое сумел сотворить великий ловец: он создал нечто постоянное в Сомносе — реальности, где любой образ редко держится дольше нескольких секунд и моментально разрушается от любого колебания воли наблюдателя. Однако Матеуш научился отсекают от этого хаоса фрагменты и придавать им форму, сохраняя её на долгое время. «Книга снов» и, возможно, многие другие вещи, которые создал Санти, всё ещё где-то там. Нужно лишь суметь их найти.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Добраться до «Книги снов» непросто, однако упомянутые фонографические записи могут помочь. Знание **криптографии** поможет понять, что искажения звука, которые закрадываются в запись беседы, не случайны. Трата одного пункта этой способности поможет понять код и расшифровать спрятанное послание.

Сообщение Матеуша само по себе напоминает ещё один шифр и кажется полной бессмыслицей. Оно состоит из перечня ощущений, звуков, эмоций и образов: «Шелест птичьих крыльев, тиканье часов, ощущение бархата в пальцах, скрип половицы, капли тумана на лице...» и так далее. Потребуется трата ещё одного пункта **сомнологии**, чтобы понять, что эта мешанина символов и образов — нечто вроде координат. Это един-

ственный способ как-то ориентироваться в царстве снов и находить места, созданные в нём.

Обладая этими знаниями, персонаж с навыком **сомносургии** способен в своих снах воспроизвести указанные образы и ощущения. С каждым новым шагом, с каждым образом Сомнос вокруг сомносурга будет перестраиваться, подчиняясь воле сновидца. Но чем дальше, тем очевиднее для него становится тот факт, что далеко не все изменения, которые он видит — плод его фантазии. Наконец, когда последний образ будет воссоздан, герой обнаружит в своих руках потрёпанный журнал в тёмно-зелёном матерчатом переплёте.

КНИГА СНОВ, ДНЕВНИК МАТЕУША САНТИ.

Журнал посвящён попыткам Санти понять природу Сомноса и его экспериментам с материей снов. Он содержит те же рассуждения, что можно найти на стр. 87, но помимо них Матеуш делает предположение, что две реальности не так уж отличаются друг от друга и что воздействовать на них можно схожим образом. Исходя из этой предпосылки ловец описывает свои эксперименты и техники, которые впоследствии сыщик сможет взять на вооружение.

Герой, который прочёл журнал, получает возможность буквально вытаскивать из сна и воплощать в реальности предметы, созданные в Сомносе. Это потребует стандартной проверки **сомносургии** со сложностью 4 — за предмет массой примерно в 1 фунт. Чем больше и тяжелее предмет, тем сложнее прорастить его в наш мир.

Изучая вынесенные из сна предметы, Матеуш отмечает, что их свойства могут значительно отличаться от тех, которыми они обладали во сне. Кроме того, впоследствии он обнаружил, что эти вещи искажают сны спящих и притягивают кошмары. Опасаясь этого, он уничтожил большую часть предметов, которые принёс в наш мир.

НАБОР ЦИЛИНДРОВ ФОНОГРАФА

Возможно, Рудольф Гвиреев (см. «Пепельная улица», стр. 70) и не был гениальным музыкантом, но талант у него определённо был. Музыка, которую он создавал, была странной, неприятной, даже пугающей. Наверное, точнее всего

будет сказать, что она не предназначалась для человеческих ушей.

Гвиреев и сам это понимал и потому искал способы научить своей музыке, донести её до слушателей или хотя бы найти тех, кто сможет её понять. Он потратил немало времени прежде чем услышал истории о Флейтисте (см. стр. 96). Рудольф понял, что это его шанс — он всё чаще ходил к старым каменоломням, буквально перебрался жить туда в надежде встретить степного духа.

Так и случилось. Наверное, Флейтист стал самым благодарным слушателем Гвиреева за всё время. Даже это древнее существо не слышало ничего подобного — и в благодарность Рудольф получил не только костяную флейту, но и несколько уроков игры на ней. Последствия этого хорошо всем известны — именно Гвирееву город обязан появлением Пепельной улицы.

Однако мало кому известно, что прежде чем дать свой последний концерт, маэстро сделал несколько фонографических записей своих выступлений. Хотя шкатулка с цилиндрами и была повреждена во время пожара, сами записи целы. Сейчас они хранятся в хранилище вещественных доказательств в полицейском участке Янтарного.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Массивная шкатулка из красного дерева с откидывающейся крышкой. Судя по всему, раньше она была покрыта замысловатым орнаментом, но его отдельные фрагменты сохранились лишь на днище, всё остальное — обуглено почти дотла. Прикосновение к шкатулке оставляет на пальцах жирный угольных след.

Внутри ящик выстлан остатками красного бархата и содержит шесть цилиндрических-выемок подставок. Три из них занимают старые фонографические цилиндры с подписями, сделанными от руки: «ГНЕВ», «СТРАХ», «АПАТИЯ». Последний цилиндр сильно повреждён огнём, и надпись на нём разобрать невозможно.

Каждый цилиндр — это своего рода запись музыкального эксперимента, первые музыкальные опыты Гвиреева. Возможно, всему виной инструмент Флейтиста, возможно — талант Рудольфа Гвиреева или и то и другое вместе, но маэстро

научился играть не просто музыку. Он сумел воплотить в музыкальной форме чистые человеческие эмоции. И попытался их записать.

Если один из цилиндров поставить в фонограф и воспроизвести запись, каждый персонаж, услышавший мелодию, оказывается во власти соответствующей эмоции. В её чистой, незамутнённой и неконтролируемой форме.

- «ГНЕВ» — это безумная ярость, которая переполняет человека и ищет выхода в разрушении и насилии.
- «СТРАХ» — отчаянный, безудержный, заставляющий бежать без оглядки и раздумий — куда угодно, лишь бы оказаться дальше от источника звука.
- «АПАТИЯ» — лишает человека воли и всяческой мотивации. В таком состоянии человек останется равнодушно наблюдать, даже если на его глазах будет вершиться жёсткое преступление.
- Последний цилиндр (так же как и любой из тех, что отсутствуют в шкапулке) может оказаться чем угодно на выбор ведущего.

Продолжительность каждой записи фонографа — около четырёх минут. Если сыщики слышат одну из записей, им придётся пройти проверку **самообладания** со сложностью 5. В случае провала они полностью теряют контроль над собой на время звучания. При успехе они всё ещё чувствуют эмоцию, но способны от неё отстраниться и нормально действовать.

Язык предателя

Когда с богом-предателем (см. «Морта Девата» выше) было покончено, кроме разрушений от него осталась одна-единственная реликвия — его лживый язык, который продолжал извиваться даже будучи отделённым от тела. Наследники детей Змея хранили его, пока эта ветвь не сгнила окончательно.

Мерзкая вещичка переходила из рук в руки в течение многих лет. Её истинное значение давно забылось, и каждый новый обладатель считал это просто странной диковинкой. Кто-то получил его в наследство с туманными объяснениями, кто-то выменял у пьяницы за бутылку абсента, кто-то за бесценюк продал в бродячий

цирк. В конце концов, её обладателем стал Михаил Лебин — владелец магазинчика «Диковины со всего света». Сейчас этот могущественный артефакт, заспиртованный в банке, стоит на пыльных полках среди поддельных степных талисманов и бутафорских чучел.

Сам владелец магазинчика, разумеется, не подозревает об истинном происхождении этого предмета и давно уже отчаялся его продать. Возможно, кому-то удастся соотнести степную легенду и странный товар захолустного магазинчика.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Если кто-то захочет обрести частицу силы Предателя, ему придётся вырезать собственный язык и вложить в рот Язык предателя. После этого остаётся только ждать, мучительно долго ждать, пока новый орган приживётся. Человек, который решится на это, обретает частицу божественной власти над разумом людей. Ему почти невозможно отказать, и он способен убедить собеседника в чём угодно: хоть в том, что небо — зелёное, а по воде можно ходить.

Всё, что он говорит, кажется невероятно убедительным и правдивым. У собеседника возникает ощущение, будто ему наконец-то открыли глаза и заставили увидеть истинное положение вещей.

Если детективы столкнутся с носителем Языка, им потребуются пройти проверку **самообладания** со сложностью 5, чтобы сопротивляться эффекту и суметь поставить под сомнение сказанное.

Если кто-то из детективов сам становится носителем Языка, артефакт проявляет свою силу всякий раз, как персонаж тратит в разговоре пункты межличностных способностей.

Сердце Лиса

Легенда гласит, что почти сотню лет назад собиратель по имени Йозеф Куна спустился в пещеры под Лисьим хребтом и нашёл новую сеть тоннелей, откуда до сих пор добывается необходимый городу камень. На одной из площадей города Куне воздвигнут памятник, и каждый год в первую ночь осени в честь этого события празднуется фестиваль грёз.

Это красивая легенда, которая имеет весьма мало общего с реальностью. Для начала, на-

стоящее имя Йозефа — Дакса Кора, что примерно можно перевести как «Ловкие пальцы». И никаким собирателем он не был. Он был вором, да к тому же не самым умелым. Во всяком случае, в ту злосчастную ночь, когда были открыты тоннели, Дакса попался, пытаясь обокрасть лагерь собирателей, разбитый недалеко от входов в пещеры. Он бежал в тоннели, надеясь, что они станут хорошим укрытием и там ему легко будет затеряться.

Но всё вышло совсем иначе. Невольно он привёл собирателей в часть пещер, которая была закрытой. Благодаря янтарю, добываемому из них, город процветает до сих пор. Даксу сочли предателем своего народа, лишили имени и изгнали — и уже под именем Йозефа Куны он стал героем и спасителем города. Пусть и невольным.

Но в пещерах случилось ещё одна вещь. Раненый, измождённый и испуганный до полусмерти Дакса зашёл в этих безумных лабиринтах дальше, чем кто бы то ни было до него. И там, среди камня, задыхаясь от железного запаха пещер и собственной крови он нашёл сердце Лиса — средоточие жизни и души великого Корсака. В тот раз оно спасло ему жизнь, но взамен потребовало клятвы — защищать Сердце любой ценой.

Дакса вынес найденный артефакт из пещер, потому что знал, что его нельзя отдавать никому из собирателей. Он и его потомки до сих пор хранят клятву и оберегают Сердце в ожидании того дня, когда Лис будет готов проснуться.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Внешне Сердце напоминает застывшую каплю крови размером с человеческую голову. Внутри него, будто в такт биению настоящего сердца, пульсирует свет, просвечивая через поверхность, сотканную из мириад жил и сосудов. Если бы не это, артефакт можно было бы принять за огромный кусок необработанного янтаря.

Расположение и даже само существование артефакта держалось втайне. На протяжении последнего столетия Сердце передавалось из поколения в поколение вместе с клятвой хранить его, пока не настанет нужный момент. Каждое новое поколение получало именно такие указания. Считалось, что они легко поймут, ко-

гда придёт день пробуждения Корсака. И судя по тому, что происходит в Янтарном в последние месяцы, они были правы. Куна рассказывал, что когда это случится, Сердце нужно вернуть в пещеры, а дальше — оно само расскажет, что должно быть сделано.

Последним наследником Куны и хранителем артефакта является женщина по имени Тереза Хорка — хозяйка кафе «Пылающее сердце» (см. стр. 69). Она рассудила, что прятать что-то на самом видном месте — не такая уж плохая стратегия, а легенду об артефакте можно сделать визитной карточкой заведения. Впрочем, она была не так наивна, чтобы вывешивать сердце бога у всех на виду. Тот экстравагантный светильник под потолком кафе — всего лишь бутафория, пусть и сделанная с потрясающим мастерством и изяществом. Настоящее Сердце надёжно спрятано в одном из подвальных помещений под самим кафе.

Тереза понимает, что день, о котором ей твердили с самого детства, уже наступил. Время принимать решение. Но она не готова к этому. Ей нравится Янтарный. Да, он бывает странным и опасным, но ей нравится этот город, нравится её жизнь, и она далеко не уверена, что именно она сможет решить его судьбу.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЛЯ ВЕДУЩИХ

Если вы решите ввести в свою игру этот артефакт, уместнее всего это сделать к концу вашей игровой кампании. Любой из возможных исходов изменит мир Янтарного навсегда. Если Сердце будет возвращено в пещеры, Корсак очнётся от своего векового сна и возьмёт то, что ему причитается по праву. Лисий хребет и маленький городок у его склонов прекратят своё существование. Если же Сердце будет уничтожено, Лис погибнет. На этот раз — по-настоящему. И вместе с ним из этого мира уйдёт частица волшебства и чудес, которых и так осталось немного. Янтарь станет обычным камнем, сны — всего лишь снами. Ничего более.

Помните о том, что решение должны принять именно персонажи игроков. И позаботьтесь о том, чтобы они отлично понимали последствия каждого выбора.

Всего лишь люди

В этом разделе описано несколько противников из числа людей (и животных), с которыми могут столкнуться сыщики во время расследования. Характеристики, которые приведены здесь — это лишь примерные ориентиры, и вы спокойно можете изменить их на своё усмотрение. К примеру, если вы хотите лишь обозначить угрозу, с которой персонажи должны легко справиться, ограничьте запас **здоровья** противника 2 или 3 пунктами. Или наоборот — если вы задумали одного из противников в качестве лидера группы, добавьте ему пару дополнительных пунктов **атлетики**, **здоровья** и **драки**.

ОБЫВАТЕЛЬ

Самый обычный горожанин. Чаще выступает в роли свидетеля или жертвы, а не противника. Если он обладает боевой подготовкой, поднимите рейтинг **драки** до 4 и вооружите его каким-нибудь подручным оружием вроде кухонного ножа или тяжелой статуэтки (модификатор урона —1).

Способности: атлетика 4, драка 2, здоровье 4.

Защита: 3.

Модификаторы скрытности и бдительности: —1.

Модификатор урона: —2 (не вооружён).

БАНДИТ

Рядовой член одной из банд Жестяного квартала. Именно его и его дружков можно повстречать в этом районе, если иметь неосторожность заглянуть туда в тёмное время суток. Если хотите сделать из него настоящего бугая, добавьте по 2 пункта к **атлетике** и **здоровью** и повысьте его **защиту** до 4.

Способности: атлетика 6, драка 7, здоровье 6, стрельба 3.

Защита: 3.

Модификаторы скрытности: —1.

Модификатор урона: —2 (не вооружён), —1 (нож или кастет), +1 (револьвер, встречается редко).

ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Обычный полицейский, патрулирующий улицы города. Скорее всего, он даже коллега одного из сыщиков. Те же самые параметры можно

использовать для часового, если действие происходит на Комбинате.

Общие способности: атлетика 6, драка 8, здоровье 6, стрельба 7.

Защита: 3.

Модификатор бдительности: +1.

Модификатор урона: —2 (не вооружён), —1 (дубинка), +1 (револьвер, используется в крайнем случае).

ПОМОЩНИК САНРАКСА

По сравнению с обычными полицейскими, санракс и его помощник проходят более жёсткую подготовку. Они лишены огнестрельного оружия, зато куда более опасны в ближнем бою.

Способности: атлетика 8, драка 8, здоровье 8.

Защита: 4.

Модификаторы скрытности и бдительности: +1.

Модификатор урона: —2 (не вооружён), —1 (явара).

ФАКТОР

Факторы проходят особую подготовку — в том числе и боевую. Если думаете вводить его в качестве противника, позаботьтесь о стратегии ведения боя и использовании бонусов за высокие показатели боевых способностей.

Способности: атлетика 10, драка 10, здоровье 10, стрельба 12.

Защита: 4.

Модификаторы скрытности и бдительности: +1.

Модификатор урона: —2 (не вооружён), +1 (автоматический пистолет), +0 (дирринжер в качестве резервного оружия).

ОПОЛЧЕНЕЦ

В городе и без бандитов хватает людей с горячей кровью. Если в Янтарном начинаются беспорядки, они выходят на улицу.

Способности: атлетика 4, драка 5, здоровье 4, стрельба 4.

Защита: 3.

Модификаторы скрытности и бдительности: —1.

Модификатор урона: —2 (не вооружён), +0 (домашняя утварь), +0 (старый револьвер).

Сторожевой пёс

Некоторые горожане используют собак для охраны своих жилищ. Кроме того, эти параметры могут быть использованы для диких животных, которых можно встретить недалеко от города: лис и волков. Если зверя специально натаскивали на охрану жилища и тренировали нападать на людей, добавьте по 2 пункта к **атлетике, драке и здоровью**.

Способности: атлетика 8, драка 6, здоровье 4.

Защита: 4.

Модификатор бдительности: +2 (острый слух и обоняние).

Модификатор урона: +0 (укус).

- **Дух стаи:** если персонаж сражается с целой стаей, зверь получает преимущества против него: до трёх особей могут атаковать персонажа одновременно. Причём, для второй и третьей его защита снижается на единицу.





Советы ведущим

Техника вождения

Основные жалобы на игры в детективном жанре касаются того, что игроков жёстко ведут по рельсам заранее выстроенного сюжета. Хотя вы редко услышите противоположное мнение, мы смеем вас заверить, что очень часто игроки приходят в полное замешательство, когда не знают, что их персонажам делать и куда идти.

Не мешайте игрокам совещаться, пока обсуждение проходит живо и весело. Если группа сбита с толку и не может прийти к единому мнению, ненавязчиво вмешайтесь в дискуссию. Подведите итог озвученным предложениям и подтолкните игроков к выводам. Попытайтесь не навязывать им предпочтительное с вашей точки зрения решение, так как оно вряд ли будет беспристрастным.

Напоминайте игрокам, что единственный способ продвинуться по сюжету — добыть как можно больше информации. Если игра останавливается, обратитесь к идеям игроков. Спросите, какие действия им кажутся на данный момент наиболее логичными.

Может возникнуть ситуация, когда игроки будут какое-то время находиться в нерешительности или из-за слишком большого количества возможных действий, или (и как правило) из-за того, что они не видят безопасного варианта развития событий. Подтолкните их к действию, напомнив об их мотивах. Да, возможно, дела, с которыми столкнулись персонажи, кажутся им пугающими и странными, но они должны помнить, что поставлено на карту.

Избегайте отрицания

Когда вы будете проводить игру, постарайтесь думать, на две-три сцены опережая игроков. Также может быть полезным держать в голове какой-нибудь кульминационный момент. Это позволит вам направлять действия персо-

нажей таким образом, чтобы заключительная сцена выглядела логическим завершением сцен, предшествующих ей.

Не делайте возможные сюжетные ответвления слишком статичными в вашем воображении. Пусть они будут лишь эскизами, которые вы сможете изменить или отбросить, если действия персонажей игроков приведут к какой-то более интересной ситуации.

Это можно расценивать как своеобразный пересмотр основного принципа актёров театра: никогда не отрицайте. Если по ходу действия один актёр говорит, что второй играет роль его матери, значит, второй актёр, в нашем случае ведущий, должен играть в соответствии с этой заявкой. Просто отвергнуть эту фразу и возразить «я не твоя мать» было бы слишком скучно. Это заводит сюжетную линию в тупик, и остальные игроки уже не смогут её продолжить.

Развивайте в себе умение реагировать на идеи и решения игроков и не бойтесь подстраивать под них повороты сюжета. Если вы понимаете, что идея, озвученная одним из игроков действительно интересная, что она сделает сценарий лучше — не нужно её отбрасывать. Подумайте, как можно изменить сценарий и включить её в повествование.

Ведение и следование

Импровизация — это техника, а не самоцель. Время от времени всем будет интереснее, если вы возьмёте бразды правления в свои руки, и игра пойдёт под вашим руководством. Так чаще всего происходит в конце расследования, когда вы пытаетесь собрать все кусочки мозаики в единую картину.

Самое главное, повторимся, — это умение реагировать на настроение и отношение игроков. Когда они активно ведут расследование, фонтируя интересными идеями, следуйте за ними.

Когда они исчерпали свой творческий потенциал, ведите их за собой. Импровизация должна быть органичным процессом, во время которого вы и отдаёте, и берёте.

ИЗБЕГАЙТЕ «ШАХМАТНОГО» СТИЛЯ

Для классических ролевых игр со сложными механиками существует так называемый шахматный стиль вождения. Он заключается в том, что игровой процесс максимально формализуется, а вся игра рассматривается как следование сложному своду правил для достижения конкретной цели. Такая игра (или только её боевая составляющая) действительно напоминает своего рода шахматную партию между игроками и ведущим.

Хотя правила СЫЩИКа куда проще и абстрактнее, свой шахматный стиль существует и для него. Иногда ведущий целиком и полностью сосредотачивается на созданной им структуре игры: ключевых уликах и связях между ними. Всё остальное отходит на второй план, а игра воспринимается как путь по хлебным крошкам. Ведущий просто проводит игроков по цепочке, они собирают улики, дело раскрыто, игра закончена, сыщики победили и т.д. Не делайте так! Это невероятно скучно и убивает весь дух ролевой игры.

Помните, что все цепочки улик, которые вы продумываете, это лишь структура. Она нужна для того, чтобы вам было удобнее работать с сюжетом, с его ключевыми сценами и связями между ними. Структура должна поддерживать вас, а не сковывать по рукам и ногам. Вы играете не ради неё, а ради самой истории, которую создают игроки и их персонажи. Яркие сцены, отыгрыш роли, разрешение конфликтов, развитие отношений между героями, трудные выборы — вот что такое ролевая игра. Помните об этом и никогда не допускайте, чтобы структура подменяла собой историю.

Если вы чувствуете, что действия персонажей становятся слишком механическими, остановитесь и подумайте: что может оживить эту сцену? Какой конфликт можно развить? Как можно сделать этого персонажа интересней?

ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

Далеко не всегда атмосфера игры соответствует той, которую вы хотите видеть. Одни игроки не желают сотрудничать с остальными, и их персонажи превращаются в эдаких одиноких рейнджеров, вершащих правосудие. Из других не вытянешь ни единого описания кроме «Трачу пункт **бюрократии!**». Третьи просто заявляют нелепые действия, вовлекая

ИГРА НА ОДНУ СЕССИЮ

Концепция «Янтарного города» лучше всего раскрывается во время игры, состоящей из нескольких расследований, каждое из которых отыгрывается в течении одной-двух игровых встреч длительностью 3–4 часа каждая. Именно в этом случае последствия предыдущих действий начинают влиять на игру и раскрываются персональные связи каждого из персонажей.

Однако ничто не мешает вам провести игру, рассчитанную на одну игровую встречу, как единую законченную историю. В этом случае некоторые механизмы окажутся просто бесполезными, поэтому вы легко можете опустить их при подготовке к игре, облегчив жизнь себе и игрокам.

- Забудьте о **репутации**. В течении одного сценария она останется неизменной, поэтому вы легко можете не брать её в расчёт.
- **Точки опоры** — это очень интересный элемент игры, но в полной мере он раскрывается только после пары-тройки встреч. Если отношения персонажей с их близкими не являются чем-то важным для вашего сценария, этот механизм тоже можно опустить при подготовке.
- Если ваша цель — **начать игру с минимумом приготовлений для себя и игроков**, ознакомьтесь с материалами, представленными на сайте «Студии 101» в разделе «Янтарный город». Там вы найдёте листы персонажей и краткую выжимку информации об игровом мире.

своих персонажей в комичные и глупые ситуации. Вариантов множество.

Ничто из этого по отдельности не является чем-то ужасным, даже наоборот. Однако когда подобное поведение переходит некоторые границы, результат один: динамика игры сбивается, атмосфера разрушается, а ваш сценарий оказывается забыт.

СОЦИАЛЬНЫЙ ДОГОВОР

Для того чтобы этого избежать, прежде всего ещё до начала игры договоритесь с игроками, во что вы все хотите играть. Какую историю хотите увидеть, какой у неё будет стиль, расскажите, что может стать источниками вдохновения для неё и предложите ознакомиться с ними. Список источников для «Янтарного города» приведён в «Приложении В» в конце книги, но вы можете сократить и дополнить его на своё усмотрение для более тонкой настройки игры.

Проведя с игроками такую предварительную беседу, вы сможете избежать множества проблем в будущем. Кроме того, это позволит вам понять, какие темы и элементы игры интересны участникам больше всего, а какие — лучше вовсе не затрагивать.

ПООЩРЯЙТЕ ИГРОКОВ

Старайтесь поддерживать и поощрять игроков, которые помогают вам поддерживать выбранный атмосферу и стиль игры. Если кто-то из них делает заявку, которая приводит тебя в восторг, находит необычное и красивое решение проблемы или просто детально и атмосферно описывает действия своего персонажа, дайте и ему что-то взамен. Интересную сцену, завязанную на персонажа, дополнительную сюжетную линию, которая поможет ему лучше раскрыться или, в конце концов, просто позвольте ему восстановить пару-тройку пунктов способности, которую он использовал.

Возможно, это грубый метод, но подобные поощрения позволяют мотивировать других игроков тоже делать что-то необычное, захватывающее и крутое.

ПРОЯВЛЯЙТЕ УВАЖЕНИЕ К ПЕРСОНАЖАМ

Помните о том, что каждый из персонажей игроков — движущая сила повествования. Каждый из них обладает набором уникальных умений, которые выделяют его среди прочих и которые позволяют ему сделать что-то важное для истории. Дайте игрокам понять это и не скупитесь на красочные описания умелых действий сыщиков.

Это особенно важно во время траты пунктов способностей. Внутри игры это означает особое усилие со стороны персонажа, когда он показывает свои знания и умения. На мета-игровом уровне это означает, что именно сейчас персонаж находится в центре внимания и всё действие разворачивается вокруг него. Позаботьтесь об этом и жёстко пресекайте попытки остальных игроков вылезти на первый план. Если потребуется, потом вы сможете объяснить им, зачем это было нужно и что у их персонажей тоже будет своя «минута славы».

Работа с уликами

Согласно правилам СЫЩИКА ключевые улики находятся автоматически, если персонаж оказывается в нужном месте, обладает нужной способностью и использует эту способность по назначению. В этой главе мы расскажем о каждом из этих условий.

ОБЛАДАНИЕ НУЖНОЙ СПОСОБНОСТЬЮ

Сценарий, созданный по правилам СЫЩИКА, содержит описание ключевых улик и заметки о том, какие исследовательские способности с ними связаны. Старайтесь предусмотреть несколько способов получения ключевой улики, но даже в этом случае будьте готовы к тому, что игроки могут не воспользоваться ни одним из них.

Вместо того, чтобы грубо и навязчиво направлять персонажей на заготовленный вами путь, просто следуйте логике происходящего. Любая обоснованная попытка получить ключевую информацию должна увенчаться успехом, даже если вы не предусмотрели такую возможность в своих заметках.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НУЖНОЙ СПОСОБНОСТИ

Большинство исследовательских способностей могут использоваться как активно, так и пассивно. В первом случае игрок подробно описывает, что именно он делает и как именно хочет добиться желаемого, во втором ведущий предоставляет информацию, основываясь лишь на примерном описании и списке способностей персонажа.

Однако в некоторых случаях — особенно при использовании межличностных способностей — предпочтительнее именно активный способ получения информации. При этом игроки далеко не всегда понимают, что нужно сделать — в отличие от их персонажей. Если вы видите, что группа пребывает в растерянности, скажите, что детективное чутьё, опыт или специфические знания подсказывают персонажу подходящее направление действий:

- «Ты замечаешь, что этот парень как-то нервно на тебя реагирует. Ты почти уверен, что он расколется, если на него немного надавить» (**запугивание**).
- «Глядя на этого клерка, ты понимаешь, что должностная инструкция заменяет ему святое писание. Вряд ли вы договоритесь, если ты не знаком с тем, как тут всё работает» (**бюрократия**).
- «Во время разговора он не сводит с тебя глаз и ловит каждое твоё слово» (**очарование**).

КАК ОКАЗАТЬСЯ В НУЖНОМ МЕСТЕ

Когда сыщики берутся за серьёзное дело, они нередко решают разделить на несколько групп, каждая из которых занимается определённой частью работы. В случае детективных сериалов сценаристы строят сюжет таким образом, чтобы персонажи всегда могли справиться с препятствиями, которые встретятся на пути персонажей. В ролевых играх делать это несколько сложнее, но есть один приём, который может вам помочь.

Основная трудность, с которой вы можете столкнуться — один или несколько сыщиков пытаются получить информацию, не обладая при этом необходимой способностью. Зато она есть у другого персонажа, который не вовлечён в эту сцену. Если действовать в строгом соответствии с игромеханикой, эта сцена закончится тупиком.

Но обрывать повествование фразой «вы ничего не добились» — попросту скучно. Это затягивает игру, не привнося в неё ничего нового.

Если у вас хорошо получается импровизировать, вы можете на ходу перестроить сцену таким образом, чтобы нужная улика была доступна сыщикам с их «неполным» набором способностей. Однако это сложно, а иногда и вовсе невозможно. Вместо этого используйте приём, который в СЫЩИКЕ называется **принципом гибкого участия**.

Суть его заключается в том, что игроки всегда используют набор исследовательских способностей всей группы сыщиков — независимо от того, в каком составе они присутствуют в конкретной сцене. Если ситуация требует как-то это обособовать, всегда можно сказать, что отсутствующий персонаж проинструктировал остальных, как действовать в подобных обстоятельствах. Или объяснить, что они успели чему-то у него научиться за долгое время совместной работы.

Самое главное, что вы должны помнить: не позволяйте чрезмерному реализму мешать игре. Некоторые постановочные нестыковки — это не страшно, если все игроки действуют сообща, получая удовольствие от процесса.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ В СТИЛЕ СЫЩИКА

Как и во всех других играх, где персонажам нужно проходить проверки, чтобы добыть ту или иную улику, игроки описывают логическую последовательность действий, которые могут привести к получению информации, прямо или косвенно указывая, какая при этом будет использоваться способность. В традиционной модели за этим следует проверка навыков, и в случае успеха ведущий предоставляет игрокам нужные факты. В правилах СЫЩИКА мы опускаем этот момент, но только его.

ТРАДИЦИОННАЯ МОДЕЛЬ

Игрок: *Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.*

Ведущий: *Пройди проверку медицины.*

Игрок (после броска кубика): *Прошёл.*

***Ведущий:** Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.*

ПРАВИЛА СЫЩИКА

***Игрок:** Я обследую тело, чтобы выяснить причину смерти.*

***Ведущий** (сверяется со списком, чтобы убедиться, что персонаж обладает знанием **медицины**): Убитому нанесли сильный удар тупым предметом по затылочной части черепа. Под его головой растеклось кровавое пятно.*

Ни в одной из этих моделей игроки не хватаются за листы с описанием их персонажей, как только начинается новая сцена, и не орут дурным голосом: «Медицина! Гербология! Архитектура!» Они сами понимают, что такое поведение выглядит, как минимум, странно, и что ещё хуже, делает игру скучной и глупой. К тому же таким образом они не добьются от ведущего нужной информации ни в одной из моделей.

Единственное различие между классической моделью и моделью СЫЩИКА заключается в отсутствии броска кубика. Вы знаете ваших игроков. Предоставляйте им информацию так, как вы обычно это делаете: активно, пассивно, как угодно. В случае правил СЫЩИКА совершенно не имеет значения, догадаются ли игроки сами, что к чему, или вы их направите — как вам больше нравится. Но это небольшое изменение, касающееся проверок, значительно влияет на игровой процесс.

Детектив в маленьком городе

У длительных игровых кампаний, действие которых происходит в маленьком городе, есть ряд особенностей. Главная из них заключается в том, что персонажи ведущего, которых вы вводите в сюжет, не уходят со сцены после своего первого появления. Даже если оно было мимолётным, вы создали одного из обитателей Янтарного, который занимает определённое место в жизни города.

С одной стороны, это накладывает на вас чуть больше ответственности: если сыщики возвращаются в какое-либо место спустя несколько игровых сценариев, они должны увидеть там всё тех же людей. Возможно, игроки уже и забыли об этих персонажах, но вы не должны. Так вы делаете вымышленный город настоящим. Поэтому всякий раз, когда вводите нового жителя города, кратко запишите его имя, функцию и отметьте на карте место, где его можно найти. Возможно, он вам понадобится в будущем.

С другой стороны, после нескольких игровых встреч у вас будет сформированная база персонажей и вместо создания нового вы просто выберете одного из существующих — достаточно понять, появление кого из них было бы наиболее уместно.

Со временем у сыщиков появятся свои любимчики и те, кого они терпеть не могут. Их отношения будут развиваться, и это развитие может стать прекрасным материалом для сюжета второго плана.

ПОМНИТЕ О РЕПУТАЦИИ

Действия персонажей игроков не остаются незамеченными. Город помнит каждый шаг героев. Решения и выборы, которые они совершают во время игры, определяют отношения жителей города к сыщикам.

В игромеханике это отношение описывается с помощью **репутации**, которая может быть положительной или отрицательной. Положительная поможет в общении с обычными людьми — теми, у кого нет особых причин бояться полиции. Если же репутация ниже нуля, то даже вполне невинная беседа может потребовать траты пунктов межличностных способностей. Впрочем, при общении с маргинальными слоями общества как раз отрицательная репутация сыграет на руку героям, а положительная может помешать.

Старайтесь не допускать, чтобы **репутация** оставалась всего лишь цифрой на листе персонажа. Дайте игрокам понять, что этот параметр действительно влияет на игру. Один персонаж может вспомнить газетную статью, в которой заветились имена героев, другой попросту не пустит их на порог из-за сплетён, услышанных не-

давно, третий станет разговаривать, только если герои достаточно известны и т.д. Одним словом, покажите, что с ростом (или падением) репутации сыщики обретают известность в Янтарном и что известность эта может быть очень разной.

При должном обращении **репутация** может стать очень интересным аспектом игры. Вокруг неё можно выстраивать целые сценарии, и она отлично подходит в качестве основы сюжета второго плана. К примеру, один из героев попадает под ложное обвинение, и вся репутация группы оказывается под угрозой. Они должны найти истинного виновника и восстановить своё доброе имя, но действовать им предстоит в обстановке недоверия и подозрений. Или, наоборот, широкая известность приводит к тому, что имена героев не сходят со страниц местных газет. Теперь за каждым их шагом следит назойливый журналист, который может вызнать много того, что не предназначено для печати.

Используйте связи

Одна из самых частых проблем, с которыми сталкиваются игроки в ролевые игры — это необходимость как-то объяснить тот факт, что совершенно разные люди с разными характерами, биографией и социальным положением действуют сообща и общаются как закадычные друзья, даже если видят друг друга впервые в жизни.

В случае «Янтарного» эта проблема решается относительно просто. В Янтарном многие знают друг друга. Так что если персонажи прожили здесь достаточно долго, они, вероятно, так или иначе пересекались.

В самом начале игры при создании персонажей попросите каждого из игроков выбрать персонажа другого игрока и описать какой-нибудь запомнившийся случай из прошлого с участием обоих героев. Это позволит создать интересные связи между сыщиками и задаст начальную точку для дальнейшего развития их отношений.

Используйте сны

Помните о том, что сны занимают немалое место в жизни города. Многие ваши расследования будут связаны именно с ними. Поэтому старайтесь подчеркнуть их важность при любой

возможности. Один из простейших приёмов — начинать новую игровую встречу во сне одного из персонажей. Вовсе необязательно, чтобы это было связано с каким-то мистическим событием. Он может видеть самые обычные кошмары, связанные с тем, что случилось: заново оказаться в одной из драматических ситуаций, которые довелось пережить персонажам или раз за разом встречаться с человеком, которого уже нет.

Во-первых, это добавляет в игру драматизма и заставляет игроков на секунду оглянуться назад и вспомнить о последствиях своих приключений. Во-вторых, так игроки смогут привыкнуть к тому, что сны — важная часть игры. Впоследствии вы сможете сыграть на этом понимании, смешивая два слоя реальности и заставляя персонажей сомневаться, спят они или бодрствуют.

Дополнительные инструменты

Для большинства ролевых игр существует масса различных аксессуаров и атрибутов: разномастные кубики, карты, фишки, жетоны, игровые поля, миниатюры, ширмы мастера, сводные таблицы, генераторы и т.д. Некоторые из них совершенно необходимы для игры, некоторые — облегчают жизнь мастеру или являются предметом своеобразного культа фанатов.

Набор атрибутов для игры по СЫЩИКУ весьма невелик: лист персонажа и обычный шестигранный кубик. Тем не менее, есть несколько инструментов и техник, которые могут сделать игру интереснее, а работу ведущего — проще.

Фотографии и схемы

Если вы умеете увлекательно описывать внешность персонажей и окружающую обстановку, это прекрасно. Этот навык необходим каждому ведущему, и его нужно постоянно совершенствовать. Именно ваши описания создают атмосферу игры и позволяют участникам почувствовать себя частью воображаемого мира.

Но как бы хорошо вам ни давалась визуализация, воображению игроков не помешает поддержка. Поэтому всегда, когда это возможно, старайтесь использовать схемы, карты, фотографии и рисунки. Можете использовать распечатанные копии или показывать рисунки с планшета или электронной

книги — это не так уж и важно. Самое главное, что они помогают воображению игроков работать в одном направлении и облегчают вам задачу визуализации образов.

Готовить фотографии мест и персонажей специально для каждой конкретной игры может оказаться весьма хлопотным и обременительным делом. Ещё хуже — искать их в интернете прямо во время ведения игры. Это отнимает время и разрушает атмосферу, которую вы пытаетесь создать. Вместо этого постарайтесь заранее подготовить себе архив изображений, которые сможете впоследствии использовать. Дополнительное преимущество такого архива в том, что вы сможете обращаться к нему во время создания игрового сценария. Найденные яркие образы могут вдохновить вас на интересные детали будущего приключения.

Песочные часы

Этот маленький инструмент позволить вам усилить впечатление от напряжённых динамичных сцен, которые требуют скорости реакции и принятия решений. Игроки часто теряются в подобных ситуациях. Они начинают обсуждать свои дальнейшие действия, планировать стратегию и т.д. Само по себе это совершенно нормально и даже полезно, но процесс легко может затянуться. Хуже всего, когда это происходит прямо во время боевых столкновений: сцена, которая должна быть яркой, динамичной и быстрой, вязнет в планировании и обсуждении.

Если вы видите, что игроки слишком затягивают с принятием решений, поставьте на стол песочные часы, рассчитанные на одну-две минуты. Поясните при этом, что когда время закончится, ситуация разрешится без участия персонажей: персонаж пропускает свой ход в бою, заложник умирает, преступник скрывается и т.д.

Поверьте, это очень действенный метод управления темпом игры. Со временем сам факт появления песочных часов на столе станет знаком того, что пора поторапливаться и для долгих размышлений времени не осталось.

«СЦЕНА ЗАВЕРШЕНА»

В художественной литературе или телевизионном сериале писатель или сценарист может сра-

зу перейти к следующему эпизоду, когда главные герои нашли все нужные улики. В игре персонажи могут часами не покидать сцену, пытаясь собраться с мыслями и задавая ни к чему не ведущие вопросы, но на экране такого не происходит. Мы, зрители, недостаточно сильны духом, чтобы выдержать все эти бесплодные метания главных героев.

В настольной ролевой игре достаточно сложно передать этот принцип. Игроки не знают, получили ли они все возможные сведения и пора ли закругляться. Вот простой приём, который позволит вам проводить персонажей на выход, не разрушая при этом иллюзию реальности игрового мира: Перед началом игры возьмите лист бумаги и напишите на нём большими буквами слова «СЦЕНА ЗАВЕРШЕНА». Как только персонажи найдут все доступные ключевые улики и большую часть второстепенных и начнут топтаться на месте, поднимите табличку. Когда игроки её увидят, это будет сигналом к завершению поисков.

Разумеется, вам придётся объяснить, зачем это приспособление нужно, перед тем, как вы перейдёте к расследованию. Этот приём прост, эффективен и при этом не так сбивает с толку и разрушает атмосферу, как устные указания. Можете даже для этих целей использовать какую-нибудь мелодию или звук, если игрокам так удобнее.

Использование других игр по СЫЩИКУ

На основе системы СЫЩИК было создано множество интересных детективных игр: от шпионского триллера о вампирах до космической оперы. Во многих из них предлагаются интересные дополнения, игровые приёмы и способы интерпретации различных игровых ситуаций. Если у вас есть одна из этих игр, вы вполне можете использовать её идеи в своей кампании по «Янтарному городу».

- Игра «Эзотеррористы» рассказывает о борьбе отважных агентов из тайного ордена против эзотеррористов, которые стремятся призвать в нашу реальность чудовищ из Внешней тьмы. Существа, описанные в этой игре, настоль-

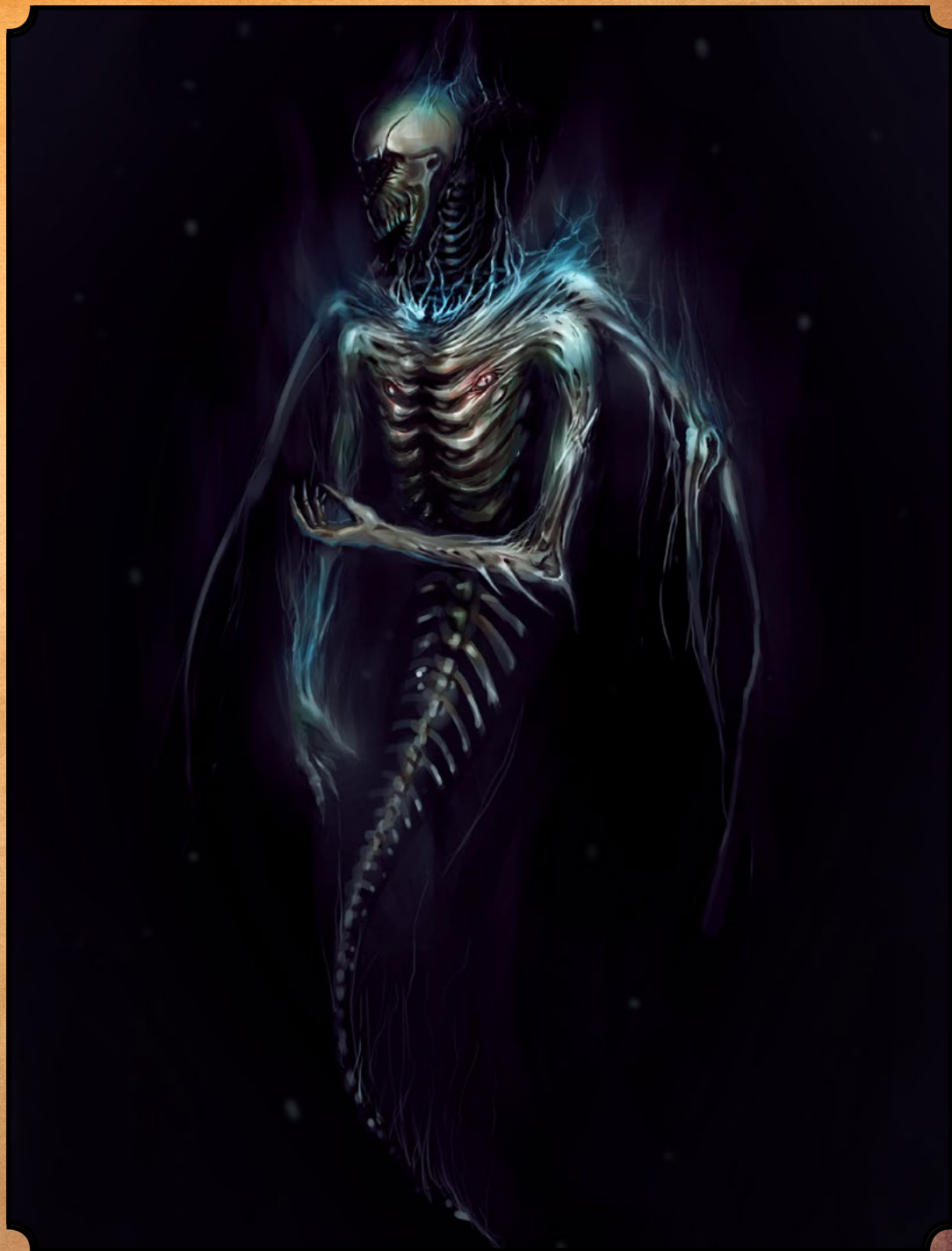
ко ужасны, что вполне могут стать ночными кошмарами жителей Янтарного. Ещё больше описаний этих монстров можно найти в дополнении **«Книга неизбывного ужаса»**.

- **«Зона ответственности»** — ещё одно дополнение для «Эзотерристов». Оно меняет классический подход этой игры и предлагает игрокам погрузиться в атмосферу маленького городка, охваченного ужасом. Несмотря на то что игровой мир «Янтарного города» сильно отличается от «Эзотерристов», в этом дополнении вы сможете найти массу интересных идей и рекомендаций.
- **«Страх, как он есть»** — игра в жанре ужасов, которая рассказывает про обычных людей, которые впервые сталкиваются со сверхъестественной изнанкой нашей реальности и пытаются при этом выжить. Помимо прочего в книге описан ряд ми-

стических способностей, которыми могут обладать персонажи: чтение ауры, ясновиденье и т.д. Если вы хотите ввести персонажей с экстрасенсорными способностями, эти советы могут вам помочь.

- Игра **«Ктулху»** рассказывает о мрачном мире лавкрафтианских ужасов. Книга может быть полезна множеством деталей о жизни в 30-х годах (этот временной период весьма близок «Янтарному городу»). Кроме того, в книге описана так называемая *комплементарная магия*, которая позволяет за счёт различных оккультных техник улучшать проверки общих способностей. Её использование вполне допустимо в «Янтарном городе» и позволяет усилить жуткую атмосферу, если вы этого хотите.





Сон разума

«Сон разума» — это короткое приключение, рассчитанное на компанию из 2–4 человек и 3–4 часа игры. Оно может стать как первым делом команды сыщиков, так и одним из многих в череде странных событий, случившихся в Янтарном городе.

Это приключение ориентировано именно на расследование, а боевой составляющей отведена второстепенная роль. Крайне желательно, чтобы хотя бы один персонаж был причастен к ведению официального полицейского расследования. В противном случае вам придётся внести некоторые изменения в сценарий.

Начало расследования

Эта история начинается с убийства *Хедвины Бартос* — врача из больницы Белого волка. Её тело обнаружено в собственном доме, а обстоятельства убийства напоминают некий ритуал. Хедвина пользовалась уважением всего города, и на её счету немало спасённых жизней. Кто и зачем мог желать ей столь ужасной смерти?

За сценой

Ловец снов по имени *Томас Горнак* всегда был весьма амбициозным человеком. Мало кто из ловцов занимается своим ремеслом открыто, он же никогда этого не скрывал. Более того — он считал это своим истинным призванием и не желал довольствоваться лишь тем, что будет навевать людям сны по их капризу за несколько крон. Его интересовали существа, обитающие в царстве снов, и его выводило из себя то, насколько же мало о них известно. Он поставил своей целью изучить хотя бы одно из них.

Как и любой ловец, Томас знал, что есть кошмары обычные — лишь образы, порождённые переживаниями и страхами человека, а есть Истинные кошмары — сущности, обитаю-

щие в царстве снов, которых привлекают яркие негативные эмоции людей. Он хотел досконально изучить одну из них, но подходящей возможности не представлялось очень долго. Удача улыбнулась Томасу, когда к нему за помощью обратился *Йири Франк*.

Франк — хирург-практикант из больницы Белого волка. Он родился и вырос в Янтарном городе, но проходил обучение в Столице, после чего вернулся домой. С недавних пор он начал собственную практику под патронажем Хедвины Бартос и подавал большие надежды.

Проблемы начались месяц назад, когда он похоронил свою сестру *Марию Франк*. Она долго и мучительно умирала у него на руках от менингита. После её смерти Йири начали мучить кошмары, и он обратился за помощью к ловцу снов. Им, разумеется, оказался Томас, который не горел желанием помогать. Он понял, что это — шанс, которого он так ждал. Эмоции, страх и горе Йири были достаточно сильными для того, чтобы привлечь сущность с той стороны сна. Нужно было его лишь немного подтолкнуть, и Томас рад был это сделать.

Сны Йири Франка становились всё более мучительными и пугающими. Кошмар, который терзал его сознание, получал над ним всё большую власть, а Томас делал всё возможное, чтобы усилить их связь. Результатом стало то, что по ночам Йири превращался в своего рода сомнамбулу и уже был неспособен контролировать свои действия. Его кошмары становились реальностью.

В одном из них он убил Хедвину Бартос. Она самапустила его в дом, когда он пришёл к ней. Разумеется, это был не Йири, а Истинный кошмар, который исследовал столь новые и непривычные для него ощущения человеческого боли, страха, вины — именно поэтому жертва вы-

биралась из тех, кто был Йири по-настоящему дорог. Так отклик был наиболее сильным.

На следующее утро Йири даже не помнил, что случилось. Было ощущение, будто он совершил нечто непоправимое, но всё, что было в его распоряжении — это смутные образы из сна. Он отправился в «свое» место, чтобы попытаться понять, что случилось.

Наша история начинается именно здесь.

След улики

На месте преступления детективы находят пенсне, которое явно не принадлежит жертве. Пенсне выводит их на Йири Франка.

Следующий шаг — это обыск его квартиры. Записи Йири приводят их к его любовнице — *Нине Крениной*. Нина знала о проблемах Йири и посоветовала обратиться к ловцу снов. Она указывает его имя, и (возможно) рассказывает о месте, в котором Франк искал уединения.

К вечеру детективы, наконец, встречаются с Йири. Бедняга расскажет всё о своих кошмарах. Всё, что знает сам. Персонажам предстоит решить, что делать с этим человеком.

Ночью, когда он засыпает, Истинный кошмар обретает над ним власть, и Йири совершает побег из участка, а Томас помогает ему. Ловец желает наконец-то изучить это создание, которое он так старательно создавал. Но кошмар, который вновь способен ощущать человеческие эмоции, жаждет повторить недавний опыт. Он направляется к единственному человеку, к которому привязан Йири — Нине.

Сцены

Четвёртый дом на Совиной улице

Приключение начинается с вызова на место преступления. Около полудня детективы прибывают в квартиру Хедвины, расположенную на втором этаже дома по адресу Совиная улица, 4. Квартира занимает весь второй этаж, на первом живёт соседка *Моника Борешова*. Она-то и обнаружила открытую дверь и тело Хедвины. Сразу после этого она вызвала полицию.

Моника в ужасе, и всё, что от неё можно получить — это сбивчивый и путанный рассказ о том,

кем была Хедвина: глава ординатуры в больнице Белого волка, уважаемая и добрая женщина. Вряд ли в городе найдётся кто-то, кто желал бы ей смерти.

То же самое сможет вспомнить один из персонажей игроков за трату 1 пункта **медицины**.

Хедвине было около сорока лет, у неё была стройная фигура и короткие каштановые волосы. Раньше её можно было бы называть привлекательной, но персонажи видят лишь её тело на ковре в гостиной. Кто-то нанёс ей множество ножевых ударов, а затем — будто рисовал лезвием на её теле замысловатый узор.

Улики, доступные детективам:

- **Медицина:** детальный осмотр (либо отчёт из больницы, если детективы не станут делать этого сами) позволяет восстановить картину произошедшего: первым же сильным ударом Хедвине перебили горло, лишив возможности кричать. Затем в дело пошёл нож — несколько колющих ранений лишили её сил сопротивляться. При этом она долго оставалась жива, ощущая то, что происходит. Чтобы сделать подобное, необходимо обладать детальными познаниями в анатомии человека — нужно знать, куда и как ударить. Лезвие было коротким и очень острым, возможно, скальпель.
- **Сыскное дело (ключевая):** обыск комнаты не выявляет следов борьбы или проникновения. На столике в гостиной сыщики находят пенсне. Среди вещей самой Хедвины можно найти её очки, но фокусное расстояние в них не совпадает с таковым в пенсне. Они явно принадлежали кому-то другому, причём система крепления в них весьма характерная, что должно облегчить поиски владельца.
- **Успокаивание (1 пункт):** Моника в шоке от того, что случилось с Хедвиной. Она напугана тем, как погибла её подруга и ещё больше — тем, что это произошло буквально в соседней комнате, и убийца был совсем рядом с ней. Но при правильном подходе, персонажи всё-таки смогут от неё узнать, что ночью она слышала, как Хедвина открывала кому-то дверь, затем последовал звук шагов по лестнице и чьи-то приглушённые

голоса из комнаты наверху. Голос был определённо мужской, и Хедвина быстро впустила нежданного гостя.

- **Медицина (1 пункт):** это позволит немного ускорить дело и пропустить поиски владельца пенсне. Если персонаж связан с больницей Белого волка, он мог запомнить, что видел там одного хирурга-щёголя, который не так давно приехал из Столицы. Его имя — Йири Франк.

Больница Белого волка

Если принадлежность пенсне не стала очевидной сразу, детективам ещё предстоит поиски через мастера, который их изготовил. Применение **эрудиции** позволит найти на пенсне его метку, что приведёт их в мастерскую Чёрного Яна. Использование **статуса, дипломатии** или даже **очарования** позволят вывести беседу в нужное русло, в результате чего детективы получат карточку с заказом на имя Йири Франка и информацию о том, что «он вроде как медик».

Через регистратуру больницы и использование **бюрократии** детективы узнают, что Йири Франк был молодым хирургом, работавшим под началом Марка Карминского. Здесь же они могут получить его адрес (ключевая улика).

Если они хотят поговорить с его наставником, то им придётся осторожно выбирать слова для этого. Марк Карминский ценил Йири, и если детективы начнут разговор с обвинения в убийстве, дальнейшая беседа будет весьма непростой. Разговорить его поможет правильное использование **успокаивания** или **статуса** (1 пункт). Так или иначе, он может рассказать персонажам следующее:

- Йири Франк талантливый хирург, он прошёл обучение в Столице и сейчас начинал свою практику, при должном обучении он сделает прекрасную карьеру.
- Хедвина Бартос была главой ординатуры, и какое-то время он работал под её началом. Насколько он знает, у них сложились дружеские отношения.
- В последний месяц Йири был сам не свой — не собран, делал ошибки. К нему относились

со снисхождением, поскольку знали, что он не так давно потерял сестру.

- В конце концов, его отправили в принудительный отпуск, чтобы он мог немного отдохнуть и прийти в себя. По этой причине он уже несколько дней не появляется на работе.

Квартира Йири Франка

Жилище молодого хирурга находится на первом этаже дома по адресу Гончарная, 7, совсем близко к железной дороге. Немного **бюрократии** помогут получить ордер на обыск в течение ближайшего часа — достаточно лишь телефонного звонка.

Квартира Франка небольшая, но уютная — вернее, была таковой какое-то время назад. Здесь явно давно не прибирались. Беглый осмотр показывает, что в квартире две небольшие спальни. Одна захламлена не меньше чем всё остальное жилище, а вот вторая — аккуратно прибрана, но судя по слою пыли, которая покрывает мебель, это было сделано с месяц назад. Это спальня Марии Франк — недавно умершей сестры Йири. Здесь же можно найти несколько её фотографий.

- **Сыскное дело (ключевая):** на письменном столе детективы находят фотокарточку, на которой изображены Франк и молодая женщина. Похоже, что фото сделано во время Фестиваля грёз (местный праздник, был около полугода назад). Судя по подписи на обратной стороне фотокарточки женщину зовут Нина. Здесь же они находят квитанцию на доставку цветов на имя *Нины Крениной* (дата — три дня назад), адрес доставки находится на Горной улице (другой конец города).

Среди прочих записей находится толстая тетрадь в кожаном переплёте. Судя по всему, Йири очень часто использовал её в последние дни. Она наполовину исписана и, похоже, представляет собой дневник снов. Последняя запись, с сегодняшней датой, обрывается на полуслове: «Мне снилась Хедвина. Этот кошмар был не такой, как остальные. Всё было как в тумане, я пытался не делать этого, но не мог контролировать собственные действия...»

- **Книжные изыскания (1 пункт):** если изучить дневник сновидений более подробно, то можно понять, что это скорее дневник кошмаров. В первых из них Йири вновь переживал смерть своей сестры в различных вариациях. Сны излагаются путано, в них нет никакой логической связи. Но после определённого момента — чуть больше недели назад — сны изменились, они стали более связными и последовательными, в них появился сюжет, исчезла обычная безумная логика сновидений. В качестве примера можно в общих чертах описать сон с чудовищными пиром (см. сцену «Сон разума рождает чудовищ»).
- **Сомнология:** персонаж, знакомый с тем, как работают ловцы снов, знает, что ведение дневника сновидений — одна из первых рекомендаций, которые дают ловцы.

Он кричал по ночам

Нине Крениной около тридцати, она работает в ювелирной лавке на Глубинной улице. В зависимости от времени суток, её можно найти либо дома, либо на месте работы — персонажей сможет направить туда её сосед. Нина предчувствовала, что у Йири могли появиться проблемы, поэтому диалог с ней может быть очень непростым — она любит его, и не станет его выдавать. Нина может рассказать героям следующее:

- Йири никогда не враждовал с Хедвиной, наоборот — их можно было назвать хорошими друзьями. Несмотря на то, что Хедвина была старше почти на 10 лет, Нина даже немного ревновала к ней, но вскоре поняла, что их связывает лишь работа.
- Последний месяц — с тех пор, как умерла Мария — Йири был сам не свой. Он стал рассеян, замкнут и молчалив. Она пыталась как-то помочь, но ничего не могла сделать.
- **Успокаивание:** Если персонажи сумели завоевать её доверие, то она расскажет, что в последнее время он нечасто оставался у неё. Она думает, что это из-за кошмаров: у него были проблемы с ними, он нередко просыпался с криками посреди ночи.

«Это были настоящие кошмары, понимаете?» Она признаётся, что посоветовала обратиться к ловцу снов, объясняя это тем, что в своё время один из них очень помог её сестре, когда у неё были проблемы со снами дочери. Насколько она помнит, он как-то назвал имя этого ловца — Томас.

- **Сомнология или книжные изыскания (1 пункт):** не так много ловцов занимаются практикой открыто. Поиск через газеты или просто хорошее знание этой сферы жизни города подскажет, что с именем Томас есть только один ловец — *Томас Горнак*, его дом и приёмная находятся на Степной улице.

На вопросы о том, где сейчас может находиться Франк, Нина ответит, что если не дома и не на работе, то последним вариантом остаётся могила сестры, которую он часто навещал. Это не совсем правда, и персонаж со способностью **проницательность** поймёт, что она что-то недоговаривает. Однако попытка надавить на неё ни к чему не приведёт.

- **Успокаивание (2 пункта):** если же персонажам удастся убедить Нину в том, что они хотят лишь поговорить с Йири о Хедвине, она расскажет о месте, в котором любил бывать Франк. Однажды он показывал ей полуразрушенный дом на Пепельной улице. Памятный пожар странно обошёлся с ним: этажи выгорели, но сохранилась крыша, с которой открывался прекрасный вид. Йири может быть сейчас там.

Это был только сон...

Детективы могут выйти на Йири Франка несколькими способами. Если они сумели получить нужную информацию от Нины Крениной, они найдут его в указанном месте. Если после обыска его квартиры, они догадаются оставить пару полицейских следить за ней, те возьмут Йири ближе к вечеру, когда он будет возвращаться домой. Наконец, если они не сделали даже этого, вечером того же дня хирург сам придёт в участок — как только прочтёт в вечерней газете сообщение о гибели Хедвины.

Так или иначе, узнав об этом, Йири приходит в ужас. Его снедает чувство вины, но он до кон-

ца не понимает, что произошло, и как он причастен к этому. В своих беседах с детективами он полностью откровенен и не собирается что-то скрывать:

- В последнее время его мучила бессонница, он почти не спал по ночам и посвящал всё своё время работе. Она позволяла ему успокоиться и занять разум. В больнице ему дали принудительный отпуск, но это не значит, что он забыл о работе. Прошлым вечером он заснул за своим письменным столом. Ему снился какой-то жуткий кошмар, который он почти забыл — он шёл к Хедвине, он говорил с ней, а потом он достал скальпель и... нет, он не помнит, не хочет помнить. Это был необычный сон, он уже почти привык к ярким кошмарам, привык, что ещё долго не мог прийти в себя после них. Но здесь он был лишь наблюдателем со стороны и не мог вмешаться.
- Да, кошмары мучили его больше месяца, он перепробовал медицинские препараты, специальные практики, но ничего не помогало. По совету Нины он обратился к ловцу снов по имени Томас Горнак.
- Не помогло даже это. Томас говорил, что это очень сложный случай, нужна долгая терапия. И на протяжении последних двух недель он регулярно ходил к ловцу, надеясь, что это поможет. Кошмары изменились, но от этого легче не стало.

Детективы сами решают, как поступить с Йири Франком. Если надавить на него посредством **запугивания**, они смогут выбить из него полноценное, хотя и путаное признание в убийстве Хедвины.

Но даже в этом случае им придётся либо оставить его в камере участка до суда, либо же вызывать из «Белого ясеня» (психиатрическая лечебница на окраине города) специалиста для освидетельствования безумия. Врач прибудет только на следующий день, поэтому, так или иначе, эту ночь Йири придётся провести в камере предварительного заключения.

К сожалению, он не собирается там задерживаться.

Дело всей моей жизни

Дом Томаса Горнака находится на Пепельной улице. Жильё тут одно из самых недорогих, но видно, что ловец почти полностью перестроил первый этаж изначально небольшого и серого строения, превратив его фасад в яркую витрину, привлекающую внимание. Сам Томас — мужчина около 40 лет, с ранними морщинами и сединой на висках, у него жёсткие черты лица и вид больного человека. Можно предположить, что он не спал долгое время (это правда, счёт уже превысил четверо суток). Он готов пообщаться с детективами, хотя и делает это не слишком охотно. В разговоре с ним наиболее уместно **очарование**.

- Томас очень серьёзно относится к своей работе. Он без тени иронии говорит, что считает это делом своей жизни. И с охотой говорит обо всём, что связано со снами.
- Да, он занимался с Йири Франком. Это очень тяжёлый случай, обычно справиться с кошмарами удаётся быстрее, но парень будто сам цепляется за них. (Это ложь, и персонаж со способностью **проницательность** поймёт это).
- Разумеется, он отвергает всяческие намёки на какое-то умышленное негативное воздействие на сны господина Франка.
- **Фотография** (пригодится в будущем): На комод в его приёмной стоит множество фотографий в разных рамках. Между людьми на фото нет ничего общего, но персонаж понимает, что все они сделаны в разное время, но одной камерой. Если спросить Томаса об этом, он объяснит, что это — его зал славы. Это люди, которым ему удалось помочь, у которых были настоящие проблемы. Он делает фото каждого из них. Томас называет несколько имён: Анна Будова, Андрей Кашир, Пётр Орсаг...
- Если спросить Томаса про то, появится ли там фото Йири Франка, он помрачнеет и постарается поскорее закончить беседу. Трата 1 пункта **проницательности** подскажет, что его реакция похожа на острое чувство вины. Как бы ни проходил их разговор, когда персонажи собираются уходить, Томас лично попро-

щается с каждым из них и непременно пожмёт им руку — или как-то иначе добьётся тактильного контакта. Он будет куда дольше, чем того требуют нормы приличия. На самом деле через это действие ловец зарождаёт семена кошмаров в разум детективов. Он понимает, что его величайший эксперимент под угрозой и не намерен сдаваться просто так.

Сон разума рождает чудовищ

Когда детективы отправятся спать, в дело вступят кошмары, иницированные Томасом. Разумеется, это не те сущности, которых он пытался изучать. Это сконструированные им образы, цель которых — вывести из строя детективов. Если человек слаб духом, эти кошмары вполне могут свести его с ума.

У Томаса не было ни времени, ни возможности творить персональный кошмар для каждого из них, поэтому их сон будет общим. Томас использовал ту же «заготовку», что и для Йири: персонажи игроков сидят в полутёмном зале с горящим камином за огромным массивным столом, заставленным яствами. Еда выглядит аппетитно, но от неё исходит удушающий тяжёлый запах гниющей плоти. Вскоре в зале появляется радушный хозяин этого места — гротескная приземистая фигура, телосложением напоминающая ребёнка с непомерно раздутой головой, усеянной десятками глаз. Его окружает свита из нескольких мелких коротконогих созданий с длинными руками и выпирающими вперёд крупными зубами. «Хозяин» взмахивает рукой, и персонажи понимают, что им предлагают насладиться ужином. Если же они отказываются (попытка что-то попробовать вызовет приступ тошноты), Хозяин приказывает своей свите накормить их насильно.

Свита (по одному на персонажа)

Способности: атлетика 6, здоровье 6, драка 7.

Защита: 3.

Оружие: +1 (острые зубы).

Хозяин

Способности: атлетика 10, здоровье 10, драка 10.

Защита: 4

Оружие: +1 (зубы, огромная голова)

Когда (и если) противники будут побеждены, персонажи смогут проснуться. Если перед этим они внимательно читали дневник Йири, то могут вспомнить, что в одном из своих снов он описывал нечто подобное.

Развязка

Почти сразу после того, как персонажи вынырнут из своего кошмара, в доме одного из них раздаётся телефонный звонок. Звонят из участка — Йири Франк совершил побег.

На ночь в участке остаётся лишь двое дежурных: один около приёмной, второй — рядом с камерой. Первого зовут *Марек Берки*, второго — *Павел Хамерник*. Впрочем, опросить Павла не удастся, ему нужна срочная помощь врачей, кто-то сильно приложил его головой о стену.

Персонажей вызвал Марек — после того, как пришёл в себя. Он на грани того, чтобы потерять сознание, у него прострелено левое запястье, но он хотя бы может говорить — в отличие от Павла. Марек рассказывает, что ночью услышал какой-то лязг и грохот из помещения для задержанных. Вытащив револьвер, он направился туда — как вдруг что-то метнулось ему навстречу и, раньше чем он успел выстрелить, сбilo его с ног, навалилось сверху и несколько раз впечатало его головой в пол. Потом он услышал короткий смешок, а затем — его запястье взорвалось болью. Сквозь туман он видел, как заключённый — это был именно он! — внимательно осматривает дымящийся пистолет и с усмешкой целится во вторую руку. В этот момент он услышал скрип двери — кто-то вошёл в участок. Гость говорил что-то говорил, в чём-то убеждал заключённого, у него был такой мягкий голос, почти радостный. Тот в ответ сказал лишь одно слово — «Нина». Потом они ушли. После этого он кое-как дополз до телефона и вызвал врачей и детективов.

Быстрый осмотр камеры показывает, что дверь просто выбили одним мощным ударом. Поверить в то, что это был способен сделать обычный человек — сложно. Тем более Йири Франк, который не отличается могучим телосложением.

Когда детективы прибывают к дому Нины, ситуация напоминает классический захват заложников. Только сам Йири не выдвигает требований, его интересуют лишь страдания Нины. Его сдерживает лишь Томас, который понимает, что она — их единственный шанс уйти. Если игроки собираются вести переговоры, это придётся делать именно через Томаса.

Эту сцену можно разрешить несколькими способами. Самый очевидный — метод силы — взять дом штурмом. Скорее всего, им удастся спасти Нину, спасти Йири — вряд ли. Кошмар в его теле будет сражаться даже тогда, когда любовью человек давно бы потерял сознание. Другой способ — это обратиться к умениям Томаса. Он — ловец, он призвал этот кошмар, в его руках созданная им же связь. Трата пунктов **дипломатии** или **запугивания** заставят его поступить правильно.

Здесь персонажам может помочь информация, которую им удалось получить в приёмной Томаса. Они могут сыграть на его самолюбии и напомнить о временах, когда он помогал людям,

спасал их, а не обрекал на гибель. Упоминание имён с фотографий очень поможет в переговорах.

ТОМАС ГОРНАК

Способности: атлетика 3, здоровье 7, проникновение 4, драка 4, стрельба 7.

Защита: 3.

Модификатор урона: +1 (револьвер).

Йири Франк обладает параметрами одержимого, приведёнными на странице 105.

Эпилог

Если даже персонажам удастся взять Йири Франка живым и разорвать его связь с Кошмаром, им ещё предстоит решить его судьбу. Сам Йири — невиновен, но смерть Хедвины уже не скрыть, так же как и нападение на полицейских. Все улики против него. В то же время истинный виновник — Томас, и с юридической точки зрения ему можно предъявить разве что соучастие. Выбор того, как закончится эта история остаётся на совести игроков.



Имена и фамилии

Янтарный город — дом для представителей двух народов: детей Волка и детей Лиса. Отличия между ними выражаются в разном мировоззрении, культуре и даже внешнем облике. И разумеется, имена не стали исключением.

Имена детей Волка

В их именах и фамилиях причудливо смешиваются русские, чешские и польские корни. Имейте это в виду, когда будете вводить в сюжет своих персонажей. Ниже приведены примеры, которые помогут понять специфику имен и фамилий жителей Янтарного.

Мужские имена

Александр
Андрей
Антон
Артеми
Владислав
Георг
Григорий
Давид
Даниил
Йири
Йозеф
Исидор
Карел
Каспар
Лукас
Людек
Марк
Мартин
Милос
Михаил
Николай
Павел
Пётр
Роман
Симон
Станислав
Томас

Женские имена

Аглая
Алиса
Анна
Вероника
Виктория
Власта
Дана
Ева
Елена
Иветта
Каролина
Катерина
Лада
Лара
Людмила
Мария
Марта
Милада
Моника
Нина
Ольга
Петра
Рената
Ружена
Сале
Тереза
Ханна

Фамилии

Айнов
Аминов
Аспагаров
Барто
Берки
Бродник
Бурдов
Ванков
Влахов
Дворак
Каплан
Кеваль
Колузов
Корсак
Лужин
Новак
Норов
Ремес
Розум
Сант
Селехов
Сиверс
Стара
Туров
Хетагуров
Шахов
Шустек

Имена детей Луса

Имена степного народа звучат иначе и строятся по другим принципам. Их язык похож на искажённый хинди или санскрит, но более грубый, с ярко выраженными «р» и шипящими.

По смыслу же их имена больше всего напоминают индейские и в переводе чаще всего означают

явления природы или животных. Имя встречного степняка может означать, к примеру, «пылающее небо» или «быстрый сайгак».

Имя строится из двух слов, однако фамилий в привычном понимании нет, так же как и выраженной половой дифференциации имен.

ПЕРВОЕ ИМЯ

Авара
Банайя
Бхул
Барса
Гохара
Дона
Калетара
Кутта
Лава
Надит
Нигала
Панкха
Ракхан
Ревен
Сампа
Суриаста
Тави
Теххи
Тукхана
Хатхи
Хирана
Хокка
Чалак
Чикаре
Шайя
Шияра

ВТОРОЕ ИМЯ

Аласи
Ашуба
Байхе
Барпа
Бахадура
Бхатака
Вара
Кама
Камтера
Картира
Крура
Лара
Мандара
Нисани
Ракрами
Рахаси
Сандид
Сатика
Сварги
Ситала
Сокаса
Тарита
Удайя
Урана
Хора
Хорате



Товары и цены

В этом разделе приведены цены на некоторые товары, которые можно найти лавках города. Таблицы даны в основном для примера — чтобы игроки и ведущий могли ориентироваться в экономической обстановке города и понимали, насколько сложно достать тот или иной предмет.

Вопрос о том, обладает ли сыщик нужной экипировкой, определяется в первую очередь набором способностей персонажа: **фо-**

тография подразумевает наличие фотоаппарата, **проникновение** — отмычек, **первая помощь** — походной аптечки и т.д. Если же обладание нужным предметом не очевидно, на помощь приходит проверка **предусмотрительности**. К таблицам стоит прибегать после того, как эти варианты исчерпаны или оказались неприменимы.

СНАРЯЖЕНИЕ

Товар	Цена	Комментарий
Комплект одежды (повседневной)	15-30	Для мужчин: костюм-тройка, галстук, шляпа. Для женщин: чулки, платье, либо же строгий костюм с юбкой.
Комплект одежды (парадная)	60-100	
Рабочий комбинезон	5-8	Одежда фабричного рабочего или собирателя.
Одежда степного охотника	20	Способна поглотить 1 пункт урона от малого импровизированного оружия.
Очки или пенсне	25	
Карманные часы	10-50	
Зажигалка	3	Коробок спичек обойдется всего в 2 геллера.
Ювелирное украшение (серебро + янтарь)	5-40	Цена зависит от мастерства ювелира и места покупки.
Фотоаппарат	30-80	Используют фотопластины, либо листовую фотопленку. Требует специальных навыков для работы.
Бинокль	60	Восьмикратное увеличение

СНАРЯЖЕНИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Товар	Цена	Комментарий
Пишущая машинка	80-100	Зачем она вам?
Книга	2-3	Беллетристика в хорошем издании. Профессиональная литература и толстые тома справочников обойдутся дороже.
Набор инструментов	20	Может использоваться как механиком, так и взломщиком.
Керосиновая лампа	6	
Набор бритвенных принадлежностей	5-10	Опасная бритва, венчик, тазик для взбивания пены.
Докторский саквояж	70	Включает в себя основные медицинские инструменты и препараты.
Канистра с топливом	2	Можно использовать не только для заправки автомобиля.

БЫТОВЫЕ РАСХОДЫ

Товар или услуга	Цена	Комментарий
Буханка хлеба	0,2	
Обед в ресторане на одного	3-5	Отбивная в пряной панировке с гарниром из картофеля и салат. +2 кроны за бокал вина.
Домашний обед	1-1,5	Жаркое из сайгака с овощами.
Бутылка неплохого вина	2,5	
Бутылка абсента	5-10	Одна порция в заведении уровня «Пылающее сердце» — 1 крона.
Чашка кофе в кофейне	0,6	
Квартира (оплата за месяц)	30-160	
Билет в театр Духона	1	Детский билет — 50 геллеров
Услуги ловца снов или сновидца	6-10	Цена за услуги настоящего специалиста. Балаганные шарлатаны редко просят больше пары крон.

Товар или услуга	Цена	Комментарий
Телеграмма (за слово)	0,02	
Срочное городское сообщение	1-2	Мелкие сообщения и посылки отправляются через специальных посыльных, работающих на городскую почту. Полезно, когда в месте назначения нет телефона.
Поездка в гиге (конный экипаж-двуколка на 2-х пассажиров)	1	
Билет на поезд до Столицы	70-100	Из Столицы не возвращаются.
Взятка: небольшая / средняя / крупная	10/30/200	Небольшая подойдет для "подарка" мелкому чиновнику, чтобы ускорить оформление документов, средняя поможет убедить молчать свидетеля или избавиться от внимания полиции в случае небольшого правонарушения. Попытка сокрыть реальное преступление потребует крупной взятки.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Некоторые вещи попросту нельзя найти в свободной продаже: оружие, наркотики, некоторые предметы культа степняков. Но это не значит, что их нельзя купить в принципе. Трата пунктов соответствующей способности и/или принадлежность к нужной фракции может обеспечить необходимые контакты.

Товар	Цена	Комментарий
Двуствольный дерринджер («дамский пистолет»)	70	Модификатор урона: 0; его легко спрятать при обыске. Неэффективен на длинных дистанциях.
Полицейский револьвер (калибр .32)	80	Модификатор урона: 0, встречается в городе чаще всего.
Крупнокалиберный револьвер (калибр .38 или .45)	100	Модификатор урона: +1.
Автоматический пистолет (системы Маузер или Люгер)	180	Модификатор урона: +1.
Двуствольное охотничье ружьё	110	Относительное легальное оружие, которое можно достать будучи членом сообщества охотников. Модификатор урона: +1 (+2, если разрядить оба ствола разом).
Винтовка военного образца	300	Модификатор урона: +1. Высокие точность и дальность стрельбы.

Товар	Цена	Комментарий
«Жестяная куртка»	150	Грубая куртка из вываренной сайгачей шкуры, с множеством жестяных наклёпок. Носить её - верный способ нарваться на неприятности, но она способна спасти жизнь. Броня: +2 против огнестрельного, +1 против режущего и дробящего оружия.
Янтарный «сгусток»	50-200	Цена зависит от размера. Настоящий сложно найти, часто встречаются подделки. Можно достать как с помощью уличного чутья , так и с помощью знания янтарного промысла и связей на Комбинате.
Морфин, кокаин или опиум (флакон на 10 доз).	70	Применяются в медицине, оборот контролируется, но жёсткого запрета нет. Достать можно как с помощью уличного чутья , так и с помощью знаний медицины и связей в больнице Белого волка.
Сонная дурь (за порцию)	4	Достать можно как с помощью уличного чутья , так и с помощью знаний гербологии : найти травника, либо же приготовить самостоятельно.



Источники и материалы

Атмосфера города

Здесь перечислены игры (настольные и компьютерные), книги, фильмы и сериалы, которые помогли мне создавать эту игру. Из них я черпал вдохновение, находил интересные решения, наслаждался эстетикой и пытался воссоздать элементы их атмосферы в «Янтарном». Они вдохновили меня и точно так же могут вдохновить вас на создание новых игровых сценариев:

- Компьютерная игра «Мор. Утопия»
- Сериал «Твин Пикс»
- Рассказ Борхеса «Круги руин»
- Книги Нила Геймана «Американские боги» и «Дети Ананси»
- Комикс «Песочный человек»
- Компьютерная игра «Contrast»
- Урало-алтайская мифология
- Норвежская мифология

Сюрреализм в сновидениях

Одним из самых сложных моментов, которые мастеру потребуется описывать во время игры — это сны. Они обладают своей причудливой аб-

сурдной логикой и сюрреалистическими образами, придумать которые не так-то просто. Если вам это хорошо удаётся, я вам завидую. Если нет, то вот несколько источников, из которых вы сможете черпать вдохновение:

- Льюис Кэрролл «Алиса в стране чудес» и «Алиса в зазеркалье»
- Дмитрий Колодан «Время Бармаглота»
- Любый фильм Дэвида Линча
- Фильм «Окулус»
- Фильм «Зеркальная маска»
- Фильм «Коралина в стране кошмаров»
- Игры «Downfall» и «Cat Lady» — только если вас интересуют кошмары
- Сайт «Сомнамбулятор», посвящённый сновидениям и их толкованиям: www.somn.ru
- Собственные сны. Никогда не забывайте о них.

Дополнительные материалы

На сайте Studio 101 (<http://studio101.ru/>) вы можете найти не только бланки сыщиков, адаптированные для печати на формате А4, но и повесть «Ловец снов», которая поможет вам погрузиться в атмосферу игрового мира.





ЯНТАРНЫЙ ГОРОД

Автор: Александр Семыкин.

Правила СЫЩИК: Робин Д. Лоус.

Вёрстка: Александр Стрепетиллов.

Иллюстрации: Марина Смирнова, Алексей Марченко, Андрей Макаров.

Благодарности: Марина Смирнова (за иллюстрации, поддержку и участие. Хотя прежде всего, конечно, за терпение. Я знаю, что был совершенно невыносим), Дарья Заузолкова (за критику и умение слушать), Андрей Макаров (за карту Янтарного и за вопросы, заданные в нужный момент), Алексей Марченко (за прекрасные иллюстрации), Александр Стрепетиллов (за вёрстку книги, плейтесты и интересные идеи), Александр Ермаков и «Студия 101» (за возможность издать эту игру).

Плейтест: Марина Смирнова, Ярослав Гринёв, Дарья Заузолкова, Андрей Макаров, Александр Калинин, Марат Щукин, Кирилл Чистяков, Александра Васильева, Андрей Корягин, Наталья Шадрина, Дмитрий Глазунов, Марина Власенко, Дмитрий Павлов.

Подписано в печать 18.03.2015. Формат 70х90/16.

Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,7. Тираж 300 экз. Заказ № 3518.

ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.